





T1006392040555

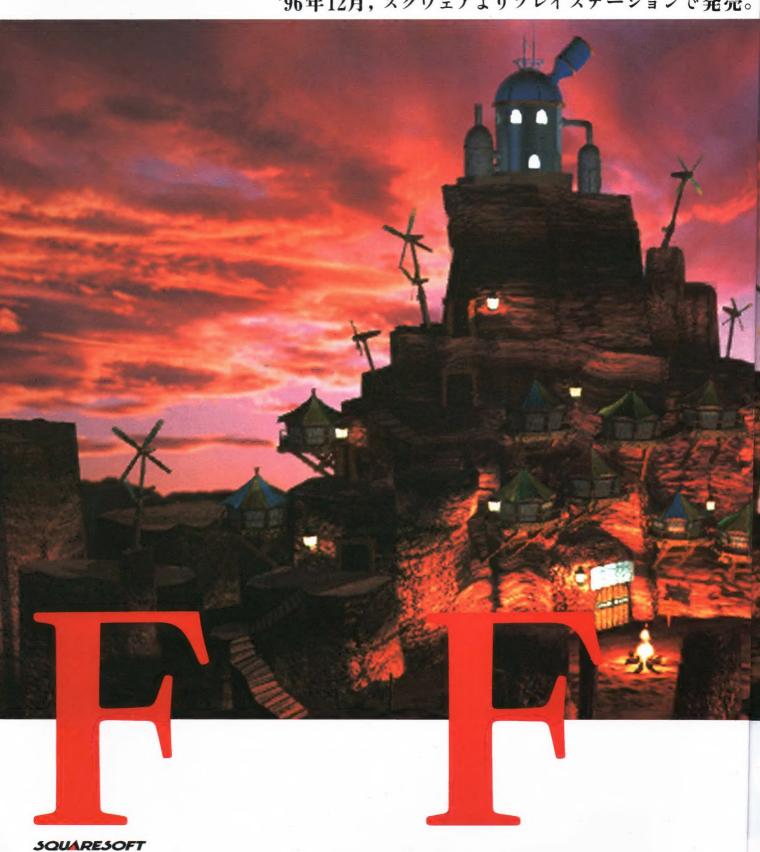
発行メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222, 発売**主婦の友社**〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業 TEL.03(5281)5222/編集

4月增刊号

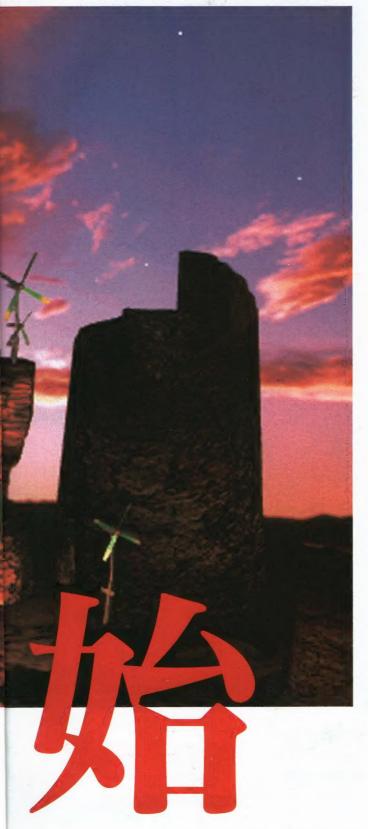
発売:主婦の友社



'96年12月, スクウェアよりプレイステーションで発売。



希望小売価格5,800円 予価/税別 (2枚組CD-ROM) ©スクウェア



















テクモの最新情報を聞こう! 03-3222-7550

INTER NET

テクモホームページ開設! アドレス/http://www.tecmo.co.jp

**TECMO** 

## PlayStation.

4月増刊号 N T S

#### 巻頭・巻末特報ビッグタイトル連発!!

●注目のニューウェーブ格闘のついに出た画面写真を独占入手

### GUILTY GEAR-E

●人気のネオ・ジオ最新タイトルのPS版の最新情報だ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95…13

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣…14

リアルバウト餓狼伝説……15

●12月まで待ちきれない超ビッグタイトルの超最新情報

FFVI -----148

●SCEとメディアビジョンのタッグが放つ最新RPG

フイルドアームズ---154

●高校生活を舞台に吸血鬼の主人公が活躍するシミュレーションロマンス

BLOODY BRIDE ~いまどきの 158

#### 記憶素子 F2 発売後の格闘ゲームの攻略&データ

ストリートファイターZERO 74

**調神伝2** 84

水滸演武 90

豪血寺一族2----94

ファイヤープロレスリング深26…98

負けるな!魔剣道2---100

忍空NINKU 102

チャンピオンレスラー 実況ライブ・103

ほか

#### 電撃格闘無敵 今もっともアッイPSの格闘を厳選

## 武章

数々のスペシャルモードと、 驚異のハイクオリティCG ムービーを搭載してアーケード版 を遙かに超えたPS版 『鉄拳2』がやってきた! ほんとに役立つ徹底攻略第1回



●美少女格闘として最高のデキという評価とともについに発売!

### アドヴァンストV.G.34

●全PSユーザーが待ち望んでいるこのタイトルのホントの最新情報

ヴァンパイア 46

●簡単操作で多彩なアクション! 美少女格闘の超期待作だ!!

あすか120%スペシャル 56

ギャラクシーファイト 62

機動戦士ガンダムVer.2.0 66

美少女戦士セーラームーンSuperS 68

#### ア ー ケ ー ド 特 集 アーケードの波がPSに押し寄せる…

●今後のゲームシーン全体を占うアミューズメントマシンの見本市をレポート

AOUショーレボード奶…116

●定番の大人気シリーズの最新作を先取りチェック

ストリートファイターZERO2・・・1 22

●システム]]基板のアーケード最新格闘。はたしてPS移植は…

ソウルエッジ 124

新作ソフトスケジュール 6 [まんが]鉄拳2はじめて物語 106 [読者コーナー] Fの奴隷 110 読者アンケート 114 電撃ソフトステーション 127

ソフトメーカー質問箱F2……144

電撃ニュースステーション ......146 電撃PS増刊号予告 ......160

次号予告+ゲームインデックス・161





スポーツ パズル ロールブレイング STE BC RCG シューティング デジタルコミック 1,-7 A-RPG A-PZG アクションパズル ETC その他 (赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です

AVG

アクション

アドベンチャー

SLE

シミュレーション

番号 発売日 タイトル メーカー 価格 ジャンル ページ ¥5,800 TBL 1 3月22日 アテナの家庭盤~ファミリーゲームス~ アテナ 3月22日 ウイニングポスト ¥9,800 SLG アステック21 ¥5 800 TRI 3月22日 宇宙豪商伝 爆裂商人 3月22日 エアーマネジメント'98 ¥8,800 SLG 光朱 ACT 143 3月22日 かんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング〜 3月22日 チョロロ タカラ ¥5.800 134 TBL 3月22日 DX人生ゲーム タカラ ¥5.800 139 3月22日 天地を喰らうⅡ~赤壁の戦い~ カプコン ACT 3月22日 TIZ~Tokyo Insect Zoo~ ゼネラルエンタテイメント ¥5.800 ETC 10 3月22日 バイオハザード 11 3月22日 メルティランサー 銀河警察2086 カプコン ETC イマジニア ¥5,800 SLG EAV ¥5,800 3月22日 ロードラッシュ RCS 3月22日 ワイプアウト SCE/Inter ¥5,800 RCG 14 3月29日 アクチャー・サッカー ナグザット ¥5,800 SPG 15 3月29日 あすか120%スペシャルBURNING Fest. ファミリーソフト ¥5,800 対戦ACT 56 3月29日 アンジェリークSpecial ¥7,800 SLG 光栄 バンダイ ¥6.800 17 3月29日 機動戦士ガンダムVer.2.0 STG 66 3月29日 複動戦士ガンダムVer2.0 LIMITED EDITION バンダイ STG 19 3月29日 キリングゾーン ナグザット ¥5,800 対戦ACT 20 3月29日 グラディウス デラックスバック 21 3月29日 三國志英傑伝 STG コナミ ¥5.800 ¥8.800 S-RPG 光栄 SLE 22 3月29日 大戦略 プレイヤーズスピリット ロZクラフ ¥7,800 ¥5,800 対戦ACT 18,106 3月29日 鉄拳2 24 3月29日 TETRIS X BPS ¥5,800 PZG N3-PZG 25 3月29日 NuPa~ぬうば~ ¥4,800 |3月29日||信長の野望・天翔記 光栄 ¥8.800 218 140 27 3月29日 パズルポブル2 タイトー ¥5.800 PZG 3月下旬予定 スラムドラゴン ジャレコ ¥5,800 対戦ACT 29 3月下旬予定 ハイパーファイナルマッチテニス ¥5.800 SPG ヒューマン 4月12日予定 プレイスタジアム バンプレスト ¥5,800 SPG 143 31 4月12日 リング オブ サイアス アテナ ¥6.800 AVG 4月19日予定 ESPN StreetGames SCE/Inter 138 FAV ¥5.800 RCG 33 4月19日予定 オーバードライビンロX 34 4月19日予定 DOOM ソフトバンク ¥5,800 ACT ¥5,800 PZG 4月19日 めざせ|戦球王 セイブ開発 127 36 4月19日予定 モータートゥーン・グランプリ2 SCE ¥5.800 RCG 37 4月26日予定 アイレムアーケードクラシックス ETC アイマックス ¥5.800(予定) 4月26日 ギャラクシアン ナムコ ¥5,800 STG 39 4月26日 ザ・心理ゲーム ヴィジット ¥5,800 ETC EAV SPG 41 4月26日 ときめきメモリアル ブライベートコレクション コナミ ¥3,800 ETC SLG 4月26日予定 信長疾風記 煌 BPS ¥5,800 RPG 43 4月26日予定 パチパチサーガ ティー・イー・エヌ研究所 ¥5.800 44 4月26日予定 Pandora ProJect-THE LOGIC MASTER-Team Bughouse | ¥5.00(予定) SLG 45 4月26日 ワールドマッチゴルフ SPG 46 4月中旬予定 サラブレッド連の栄冠 (ランドクリエイション ¥5.800(予定) SLG 47 4月下旬予定 シヴィライゼーション-新・世界七大文明-SLG アスミック ¥5.800 ACT 4月下旬予定 Jumping Flashi2 アロ八男爵大弱りの SCE ¥5,800 カプコン 価格未定 ACT 49 4月下旬予定 ロックマンX3 ナグザット TGL ¥5,800 50 4月予定 アクチャー・ゴルフ 51 4月予定 アドヴァンストV.G SPG ¥6.800 対戦ACT 34 STO 52 4月予定 ウルフファング 空牙2001 エクシングエンタテイメン ¥5,800 4月予定 キャプテン賞J GET IN THE TOMORROW バンダイ ¥5.8M(予定) SPG 54 4月予定 ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ サンソフト ¥5,800 対戦ACT 55 4月予定 CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット-ビック東海 ¥5.800 対戦ACT 105 4月予定 ゲームの達人2 サンソフト ¥8.900 57 4月予定 ジョニー・バズーカ コナッツジャバン エターテイメント 価格未定 ACT ETC 137 4月予定 太陽のしっぽ アートディンク ¥5.800(予定 アルトロン 59 4月予定 チェスマスタ・ ¥6,800(予定) TBL AVE 60 4月予定 ディスクワールト メティアエンターテイメント/開閉 ¥5.800 4月予定 デッドヒートロード 日本物産 ¥5.800 RCG 62 4月予定 ネオ ブラネット マップジャパン ¥6,800 SLG 63 4月予定 THE HIVE WARS KSS STG ¥5,800(予定) 64 4月予定 ばいるあっぷ・まーち プロシードユ SLG ネクサスインターラクト ¥6,800 85 4月予定 POTESTAS(ポテスタス) SLG 日本クラリービジネス ¥7,800 ETC 4月予定 矢追鈍ー便秘プロジェクト UFOを追え!! 67 5月3日予定 ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル BPS ¥5,800(予定) 5月10日予定 X-COM 未知なる侵略者 スペクトラムホロバイトジャパン 半5,800(予定) ETC 69 5月10日予定 VADIMS (バディムス) PZG ソフトバンク ¥5.800(予定) アイマックス ¥5,800(予定) TRI 5月10日予定 花札グラフィティー 恋々物 71 5月24日予定 EPS 角田智美 アンティノスレコード 料,800(予定) SLG アンティノスレコード 料、脚(予定) SLE 5月2日予定 EPS 仲間由紀慮 5月24日予定 EPS 水谷純子 SLG アンティノスレコード ¥3,800(予定) 5月24日予定 EPS 森川由紀子 アンティノスレコード | Ұ3,800(予定) SLG 75 5月24日予定 EPS 山本ともあ アンティノスレコード ¥3,800(予定) 212

番号	発売日	タイトル	メーカー・	価格	ジャンル	ベージ
76 77		サンダーホークII ダンジョンクリエイター	ピクターエンタテインメント EAV	¥6,800 ¥6,800	STG ETC	17995
		デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	ETC	
		あいどるプロモーション~すすきゆみえ~	アルュメ	¥5,800	SLO	
		Extreme Power(仮)	プロファイア	¥5,800(予定)	STG	
81		Fighting Illusion~K-1グランプリ戦士~	エクシングエンタテイメント	¥5,800(予定)		
82	5月予定		アスキー KSS	¥6,800 ¥6,800	TBL	
83 84		ウェディングピーチ ドキドキお色直し キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5.800	STG	
85		CREATURE SHOCK	データイースト		AVG+STG	
86	5月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	
87		3Dゴルフ(仮)	コナミ	¥5,800	SP6	
88		鉄球 TRUE PINBALL Defcon5	ギャガ・コミュニケーションズ マルチソフト	¥5,800(予定) ¥4,800	RPG	
90		ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予定)	ETC	141
91		パズラー監修わーちゃんのお絵かきロジックとカラーもありますわ	サンソフト	¥4,980(予定)	PZG	
92		必勝パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	価格未定	ETC	
93		フェーダ・リメイクトーエンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	価格未定	S-RPG	
94		北斗の攀	バンプレスト	価格未定	格關AVG	143
95		リターン・トゥ・ソーク Race Drivin' a GOIGOI	バンダイビジュアル タイムワーナー インタラクティブ	¥6,800	AVG RCG	
97		ローンソルジャー	ヴァージンインタラクティブ			Tale of the last
▶6	月発売のソ	フト				
98		V·SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	イマジニア	¥5,800	SPG	
99		新フォーチュン・クエスト~食卓の騎士たち~	メティアワークス	¥5,800(予定)	TBL	
		新フォーチュン・クエスト ~食卓の動士たち~(限定版)	メディアワークス	¥7,800(予定)	TBL	100000000000000000000000000000000000000
101		OverBlood(オーバーブラッド) クロックワークス	リバーヒルソフト	¥5,800(予定) ¥5,800	AVG PZG	-
103		アイドル省士スーチーパイII Limited	ジャレコ	¥7,800(予定)	TBL	7 7
104		ギャルズパニック96(仮)	KANEKO	価格未定	PZG	
105		極 大道棋	毎日コミュニケーションズ	¥5,800	TBL	100
		KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア		RPG	142
107		サイバースピード	ギャガ・コミュニケーションズ		RCG	143
108	0月7年	C1 CIRCUIT CityBravol	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
110	B月予定	ショックウエーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
111		スーパー忍者悟空	エイコム	価格未定	ACT	
112		ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	¥6,800(予定)	STG	
113		Turf Wind'SS~武豊 サラブレット育成シミュレーション~	ジャレコ	価格未定	SLG	1
114	6月予定	ダイナマイトキング(仮)	エイコム	価格未定	ACT	
116	6月予定	タイムギャル&忍者ハヤテ ハイバーオリンピック・イン・アトランタ	タイトーコナミ	¥6,800(予定) ¥5,800	SPG	() red E
117		ポポロクロイス物語	SCE	¥5,800	RPG	
		マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800	STG	
119		MASTERS ~新・適かなるオーガスタ~	ソフトバンク	価格未定	SPG	
		蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
121	6月予定	リトルピッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	ACT+AVG	
122	音発売のソ	Assault Rigs	SCE/Inter	価格未定	STG	
123	春予定	unStack(アンスタック)	システムクリエイト	¥4,800(予定)	PZG	
124	春予定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
125	春予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	ACT	
126	春予定	X-MEN	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
127	春予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	Sec. Mary
128	春予定	蛭子能収の大穴競艇(仮) エンジェル グラフィティーあなたへのプロフィールー	エナッツシャパンエンターティメント	価格未定	RCG SLG	
130	春予定	エンジェルグラフィティーあなたへのプロフィールー(限定版)	コナッツジャパン エンターテイメント		SLG	
131	春予定	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥6,800	SLG	WANTE D
132	春予定	クーロンズ・ゲートー九龍風水傅一	SME	価格未定	AVG	132
133	春予定	刻命館	テクモ	価格未定	SLG	E. DE 1
134	春予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ		ACT+STG	
135	春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定 価格未定		13
137	春予定	<b>蛋気機回廊</b>	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	14
138	春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定		
139	春予定	3Dレミングス	SCE/Inter	¥5,800	A-PZG	
140	春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
141	春予定	卒業~クロスワールド Total NID A '09	イースリースタッフ	価格未定	AVG	March 1
142	春予定春予定	Total NBA'96 Noël(ノエル)	SCE/Inter バイオニアLDC	価格未定	SPG	50.000
143	春予定	NOBI(ノエル) バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定		141
145	春予定	PAL-神犬伝説-	東映ビデオ/東北新社		RPG	141
148	春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800	対戦ACT	46
147	春予定	ブラボー物語(仮)	セタ	価格未定	ETC	
148	春予定	POSIT(仮)	ブレイアベニュー	¥3,980	TBL	
149	春予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
150	春予定	メールプラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
151	春予定	ライズオブザロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	

### ONEW SOFT SCHEDULE

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	シャンル	
152	春予定	リアルバトル餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	15
<b>▶</b> .7.	月発売のソ	フト				
		スタジオP	アジェンダ	¥5,800(予定)	ETC	
154		THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンブレスト	価格未定	SPG	
155		学校であった怖い話S	パンプレスト	価格未定	AVG	-
	7月予定	以下CC全日本ツーリングカー選手権	ユタカ BPS	¥5,800(予定) ¥5,800(予定)	RCG	-
157 158		ストライカー1945	アトラス	¥5,800	STG	
159		東亜プランSTGコレクションVol.1	バンプレスト	価格未定	STG	141
160		トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	1-91
161		TUNNEL(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ		STG	
162		NOUGHTY FIGHTERS	アークシステムワークス		STG	
163	7月予定	マジック・ジョンソンとジャバー・カリームのスラムジャム、鉛	BMGビクター	価格未定	SPG	113
▶8	月以降発売	予定のソフト				
164	8月予定	ヴァンダルハーツ(仮)	コナミ	¥5,800	S-RPG	
165	8月予定	スペクトラルタワー	アイディアファクトリー		RPG	
166	8月予定	釣りバカ日誌	小学館プロダクション		SPG	
167	8月予定		バンダイビジュアル		ETC	
168	8月予定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800(予定)	STG	
169	8月予定	MEGATUDO2088	バンプレスト	価格未定	対戦ACT	128
170	夏予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
171	夏予定	GUNSHIP2000	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5.800	ACT	
172	夏予定	キング・オブ・ボクシング	ピクターエンタテインメント		SPG	
173	夏予定	クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	RPG	141
174	夏予定	結婚一marriageー	小学館プロダクション	市场(沙定)	SLG	141
175	及アル	これらライリンフラ	マートニハル	価格土中	SLG	
176	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	902	
177	夏予定	スピードドライバー(仮)	MIZUKI	価格未定	RCG	
178	夏子定	計当 (102)	エンジェル	価格主定	SLG	
180	夏予定	テンション~王宮の秘宝~(仮)	パップ	¥5,800(予定)		
181	夏予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
182	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン		ACT	
183	夏予定	Nap·Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定		
184		ヴァルナフォース(仮)	エナッツジャイン エンターテイメント			
185	夏予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャバン	価格未定		
186	夏予定	フィッシュ・アイズ	バック・イン・ビデオ	価格未定	釣り	
187	夏予定	BLOODY BRIDE いまどきのヴァンバイア	アトラス	¥5,800	SLE	158
188	夏予定	プロ麻雀 極 (仮)	アテナ	価格未定	TBL	
189	夏予定	ベルデセルバ戦紀~冀の勲章~	SCE	価格未定	S-RPG	
190	夏予定	BELTLOGGER9	GENKI	価格未定	STG	
191	夏予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー		AVG	
192	夏予定	モトクロス(仮)	エナッツジャバン エンターテイメント			
193		らんま1/2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション			142
194		るぶぶキューブ ルブ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800(予定)		
195		るろうに剣心(仮)	SCE	価格未定		
196		LAKE MASTERS(レイクマスターズ)	ネクサスインターラクト			150
197	夏予定	ワイルド アームズ	SCE	価格未定		154
1,00		究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
199		QUANTUM GATE~悪夢の序章~	ギャガ・コミュニケーションズ		TBL	-
200		GO2 Professional(仮) スピードキング	サローにユーケーション人	¥5,800	RCG	
		それいけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定		
505	コカアル	バトルバグス	パンタン電脳工場	価格丰完	SLE	
204	口日本党	ピンポール・ファンタジー・デラックス	バップ	¥5,800(予定)	TBL	
205		ミニ四駆バトル 爆走兄弟 レッツ&ゴー(仮)	BPS	¥5,800(予定)		
206		エネミー・ゼロ	ワーブ	価格未定		
207	秋予定	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	価格未定		
208	秋予定	同級生麻雀(仮)	アローマ	価格未定		
209	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	価格未定	-	
210		ラグナキュール	SME	価格未定		
211	12月予定	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥5,800(予定)		14
		Dear Friends	ピジュアルアーティストオフィス			
213		悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ	価格未定		
214		APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定		-
215		アルナムの質~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	価格未定		
		いからしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定		
217		怪歡戦記	プロデュース	価格未定		-
		火竜娘一高悠環一	ガスト	価格未定		
218		火竜娘-柳判官-	ガスト SCE	価格未定		
		かんばれ森川君2号(仮)	テクモ	価格未定		
221		GALLOP RACER(ギャロップレーサー) SUPER CASINO SPECIAL	コナッツジャバン エンターテイメント			
555			メディアリング	価格未定		
223		ゼロヨンチャンプDooZy-J(仮)	バディ	価格未定		
224		タイプレーク TEAM47GOMAN	コナッツシャドン エンターテイメント			
225		ツインピーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ	価格未定		
227		天地無用」登校無用	エクシングエンタテイメント			
		トンズラ君	ソラン	価格未定	+	
558		ナムコミュージアムVOL3	ナムコ	価格未定		
		ハートオブダークネス	ヴァージンインタラクティブ			-
2311						-
230		ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	1

### 2019   タイトル   メーカー   画像   フナル   アン   で   10		0.00			/TE 4/2	27. 2.11	41 35
25 年内外交   ホームドクター			タイトル	メーカー	価格		ヘーシ
255 年79 元							700
25   13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-1							
25   13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-13-1	236	冬予定	ありす	グラムス	半5,800(予定)	AVG+RPG	100
1989   末世   アウトライブERIO(®)	237	冬予定	メルト~フィーチャリング エティ by アイアンメイデン	マップシャバン	価格未足	216	
お売	238	未定	BPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
### 20				サンソフト	価格未定		
AP   17.800   SIB   18.80   SIB   18.80   SIB   18.80   SIB							100
### 1							
###							
### 247 未定	244	未定	SDガンダムギャラクシアン(仮)	バンダイ	半4、800(予定)		
147   末史   オーガリアン一型人伝〜(仮)							
248   未定   オメガースト   SDE							
15   末定 カボールスクリーン   カナーシャンタラウラグ   15   800   15   15   15   15   15   15   15	248	未定	オメガブースト	SCE	価格未定		
15   未定   カボールスクリーン   SCE	249						
252   大変性 カラーズメニマ   アクレハック   優格未定   728   129   12						-	( No. 1)
1953   未定   カレッシスラム							
255   東定   樹木平(寮)					-		
250 未定   GUILTY GEAR   アーグステムワークス   機能未定   対域的で   818			機甲兵G-1				199
55  未定   キング・オブ・スタリオン   日本物産   半5,800   SLG   SLG   未定   Time   Trower(ザ・タワー)   オープンブック   価格未定   Time							0
258 末定							8
188   未定   The Tower (サ・ター)   オープンブック   機格未定   SLE   186   未定   数品がに入るぞう   メディアワークス   極格未定   STE   186   未定   数田彦の暗号   フォーツーツー   優格未定   米定   The Under Colf (別   アングンタラディグ   極格未定   AV8   180   88 未定   所を Inth Hour - The 7th Guestin   アングンスラディグ   極格未定   AV8   180   88 未定   対立レーション ズー(別)   アスキー   極格未定   AV8   180   88 未定   対立レーション ズー(別)   アスキー   極格未定   AV8   180   88 未定   大海 Great Moments   サンソフト   極格未定   AV8   180   88 未定   大海 Great Moments   サンソフト   極格未定   AV8   180   88 未定   スサンドアップコメディ   吉永事務所   価格未定   SLE   STE CSSLESS LESS ON (市す)   サングレート   68 未定   STE CSSLESS LESS ON (市す)   サングレート   68 未定   AV8							
表記   東記   独田彦の略号						SLG	
282   末定   The 11th Hour~The 7th Guest II							
### 150							The second
264   末定   時空探偵ロロー公のローレライ〜   アスキー   価格末定   SLB   130   1						-	
おおける   おおける							130
おまた   出世麻雀 大接待				ソフトバンク			
表定   Super3O1S.Q.   日本物産   価格未定   ETC   100   大変   スクンドアップコメディ   古本事務所   価格未定   ETC   100   大変   スクンドアップコメディ   古本事務所   価格未定   ETC   100   大変   スペンドアップコメディ   100   1							A TALL
表定   スタンドアップコメディ   吉永事務所   価格未定   AV							per un constant
270   未定   ストーン・ウォーカーズ   サンソフト   価格未定   PZG					_		Samuel Control
272   未定   スポット(仮)	0.00	未定	ストーン・ウォーカーズ	サンソフト	価格未定		
273   未定   3Dペースボール(仮)	271	未定	STRESSLESS LESSON(れずれず)	マックスファイブ	価格未定		
274   未定							
275   未定   ZXE-D(ゼクシード)							
276   未定   ZERO DIVIDE2   ズーム   価格未定   対域ACT   アスキー   価格未定   SL6   対決るみー割(メルヘンランド)   オクダフ・アンデ・カンデン・グラ・アンドン   対象の   ACT   ACT   対象の   ACT   ACT   対象の   ACT   MAR   ACT   MAR   ACT   ACT   ACT   MAR   ACT   ACT   ACT   MAR   ACT   A							7.00 3/8
278   未定 対決るみーず (メルヘンランド)   オクダン・エッチ・ウィンド   44,800   ACT   ACT	_						
Read   Read							
Record		_					M. A. (4)
281   未定   忍者じゃじゃ丸くん(仮)   ジャレコ   価格未定   ACT     283   未定   Not Treasure Hunter   アクティアート   価格未定   AVG     284   未定   バーチャルリモコン(ヘリボート1)   スリーティ   価格未定   ETC     285   未定   ハイパーヨロピンボール   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   TBL     286   未定   ハイパーヨロピンボール   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   RGG     287   未定   BOUNTY ARMS   アータウエスト   価格未定   RGG     288   未定   ハエ男のスターツアー(仮)   PD   価格未定   RGG     289   未定   バトル オブ …ア(仮)   バンブレスト   価格未定   SPG     280   未定   バウーブレイ98(仮)   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   SPG     281   未定   ビューボイント   EAV   ¥5,800   ETC     282   未定   シを水パチンコステーション   サンソフト   ¥6,800   ETC     283   未定   ビューボイント   EAV   ¥5,800   STG     284   未定   ファンタステップ   ジャレコ   価格未定   SPG     285   未定   ブラックバス(仮)   ガージンインタラクティグ   価格未定   AVG     286   未定   ブラックバス(仮)   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   AVG     287   未定   ブラックバス(仮)   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   SPG     300   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   カグサット   ¥4,800   TBL     301   未定   本格麻雀   徹高日末定   SLG     302   未定   本格麻雀   徹高日末定   SLG     303   未定   本格麻雀   徹高日末定   SLG     304   未定   マッハGOGOGO   トミー   Mak   RCG     306   未定   マッハGOGOGO   トミー   Mak   RCG     307   未定   シックカーペット   EAV   ダルの(アジ)   TBL     308   未定   スーリット   ヴァージンイングラクティグ   Mak   RCG     310   未定   エーリット   グァージンイングラクティグ   Mak   RCG     311   未定   レイトレーサー   グァージンへり、東北新社   AVG     311   未定   レイシレーナー   ダイトー   乳の(アジ   RCG     311   未定   レイシレーナー   ダイトー   乳の(アジ   RCG   Mak   RCG   AVG   Mak   RCG   AVG     311   未定   レイシレーナー   ダイトー   乳の(アジ   RCG   Mak   RCG   AVG   AVG	_						18/2/27
283   未定						-	
284   未定   バーチャルリモコン(ヘリボート   スリーディ   価格未定   ETC   285   未定   ハイパー3ロピンボール   ヴァージンイグタラクティブ   価格未定   TBL   価格未定   RCG   価格未定   ACT   ACT	585	未定					
285   未定   ハイパーヨロピンボール							
Reg							
287   未定   BOUNTY ARMS   データウエスト   価格未定   ACT     288   未定   ハエ男のスターツアー(仮)   PD   価格未定   RCG     280   未定   バトル オブ …?(仮)   バンブレスト   価格未定   SLG     281   未定   ピクトリーショット(仮)   ゲージンイグタラティグ   価格未定   SPG     282   未定   必殺パチンコステーション   サンソフト   半6,800   ETC     283   未定   ピューポイント   EAV   半6,800   ETC     284   未定   ファシスタ(仮)   ナムコ   価格未定   SPG     285   未定   ファシスタ(仮)   ナムコ   価格未定   SPG     286   未定   ファンタステップ   ジャレコ   価格未定   SPG     287   未定   ブラックバス(仮)   エム・ディー・ピー   価格未定   MVG     288   未定   ブリンセスメーカー   ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SPG     289   未定   ブリンセスメーカー   ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SPG     280   未定   ブロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)   カルチャーブレーン   価格未定   SLG     300   未定   放酵後(仮)   BPS   価格未定   SLG     301   未定   本格麻雀 衛属SPECIAL   ナグザット   半4,800   TBL     302   未定   京産戦法、安藤溝の亜空間殺法   ブ・ウィング   料、順(序2)   TBL     303   未定   「麻を戦法、安藤溝の亜空間殺法   ブ・ウィング   料、順(序2)   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   ギ5,800   STG     305   未定   Max Racer   PD   価格未定   RCG     306   未定   マッハGoGoGo   トミー   将、原 RCG     307   未定   ユーリット   ヴァージンインケラウティグ   価格未定   RPG     308   未定   ユーリット   ヴァージンインケラウティグ   価格未定   AVG     310   未定   レイ・トレーサー   ケーバートストラン・   AVG   AVG     311   未定   レイ・トレーサー   タイトー   外の   RCG     312   未定   レイ・トレーサー   タイトー   外の   RCG     313   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     314   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     315   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     316   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     317   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     318   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG     319   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG   RPG     310   未定   レイ・トレーサー   タイトー   りの   MR   RPG   RPG   MR   RPG							
Reg							
280   未定   パワーブレイ'85(仮)   ヴァージレイ'95ウテイ   価格未定   SPG     281   未定   ピクトリーショット(仮)   パップ   価格未定   SPG     282   未定   砂穀パチンコステーション   サンソフト   半6,800   ETC     283   未定   ピューポイント   EAV   半5,800   STG     284   未定   ファミスタ(仮)   ナムコ   価格未定   SPG     285   未定   ファンタステップ   ジャレコ   価格未定   AVG     286   未定   ファンタステップ   ジャレコ   価格未定   AVG     287   未定   ブラックバス(仮)   エム・ディー・ピー   価格未定   AVG     287   未定   ブラックバス(仮)   ヴァージンインタラクティグ   価格未定   SPG     288   未定   ブリガロスメーカー   ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SLG     289   未定   ブロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)   カルチャーブレーン   価格未定   SLG     300   未定   放酵後(仮)   BPS   価格未定   SLG     301   未定   本格麻雀   徹底   SPE   SUG     302   未定   麻雀上手一麻雀かうまくなる~   カブコン   ギ4,800   TBL     303   未定   「麻雀戦法」女藤満の亜空間殺法   J・ウイング   料,800(予2)   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   ギ5,800   TBL     305   未定   マッハGoGoG   トミー   45,800(予2)   MCG     306   未定   マーリット   ヴァージンインタラプテイ   価格未定   RCG     307   未定   エーリット   グァージンインタラプテイ   価格未定   RCG     308   未定   コーリット   ヴァージンインタラプテイ   価格未定   S・RPG     310   未定   LPROS(仮)   ビジュアルアーズムトプへ   価格未定   AVG     311   未定   レイ・トレーサー   タイトー   5,800(予2)   RCG     312   未定   レイ・トレーサー   タイトー   5,800(予2)   RCG     313   未定   レイ・トレーサー   タイトー   5,800(予2)   RCG     314   未定   レイ・トレーサー   タイトー   5,800(予2)   RCG     315   未定   レイ・トレーサー   タイトー   5,800(予2)   RCG     316   RCG   RCG						-	
281   未定   ピクトリーショット(仮)   バッブ   価格未定   SPG     282   未定   必殺パチンコステーション   サンソフト   ¥6,800   ETC     283   未定   ピューポイント   EAV   ¥5,800   STG     284   未定   ファシスタ(仮)   ナムコ   価格未定   SPG     285   未定   ファシスタ・デッブ   ジャレコ   価格未定   AVG     286   未定   アーソウステップ   ジャレコ   価格未定   AVG     287   未定   ブラックバス(仮)   エム・ディー・ピー   価格未定   MVG     288   未定   ブリンセスメーカー ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SPG     289   未定   ブリンセスメーカー ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SPG     300   未定   放酵後(仮)   カルチャーブレーン   価格未定   SLG     301   未定   本格麻雀 徹底SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     302   未定   麻雀上手~麻雀かうまくなる~   カブコン   ¥4,800   TBL     303   未定   「麻雀戦法、女藤溝の亜空間殺法   J・ウイング   43,80(予定   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   ¥5,800   STG     305   未定   Max Racer   PD   価格未定   RCG     306   未定   マッハGoGoGo   トミー   43,80(予定   RCG     307   未定   ユーリット   ヴァージンインケラウティ   価格未定   RPG     308   未定   ユーリット   グァージンインケラウティ   価格未定   RPG     310   未定   LIPROS(仮)   大来ソフト   価格未定   AVG     311   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   AVG     312   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   RCG     313   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   RCG     314   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   RCG     315   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   RCG     316   未定   レイ・トレーサー   タイト・   43,80(予定   RCG							
Reg					-		
293   未定   ピューポイント				サンソフト	¥8,800	ETC	ME IN
285   未定   ファンタステップ   ジャレコ   価格未定   AV6     286   未定   FLY(仮)   エム・ディー・ビー   価格未定   AV6     287   未定   ブラックバス(仮)   グァージンイグラウティグ   価格未定   SP6     288   未定   ブリンセスメーカー ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SL6     289   未定   ブリンセスメーカー ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SL6     300   未定   放酵後(仮)   BPS   価格未定   SL6     301   未定   本格麻雀 衛島SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     302   未定   本格麻雀 衛島SPECIAL   ナグザット   X4,800   TBL     303   未定   不修業性法・皮膚溝の亜空間殺法   ブ・ウイング   43,800   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   ¥5,800   ST6     305   未定   マッハGoGoGo   トラー   価格未定   RC6     306   未定   マッハGoGoGo   トラー   低格未定   RC6     307   未定   ミッドランドーメのの王国~(仮)   未来ソフト   価格未定   RC6     308   未定   ユーリット   グァージンイグラブラブイ   価格未定   AV6     310   未定   レイ・トレーサー   グ・アスミック、東北新社   MGR   RC6     311   未定   レイ・トレーサー   タイトー   料、MG   RC6     312   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RP6     313   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RP6	293						
Rec							ing the top
297   未定   ブラックバス(仮)   ヴァージンインタラクテイ   価格未定   SP6     298   未定   ブリンセスメーカー ゆめみる妖精   SCE   価格未定   SL8     300   未定   かしず   カルチャーブレーン   価格未定   SL8     301   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     302   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     303   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     304   未定   「麻雀戦法」安藤溝の亜空間報法   J・ウイング 特,800(予2)   TBL     305   未定   Max Racer   PD   価格未定   RC6     306   未定   マジックカーペット   EAV   ¥5,800   ST6     307   未定   Sッドランド〜幻の王国〜(仮)   未来ソフト   価格未定   RC6     308   未定   ユーリット   ヴァージンインタラクティブ   価格未定   RC6     309   未定   ユーリット   ヴァージンインタラクティブ   価格未定   ACT     309   未定   ユーリット   カーシット   ガーシット   Me株未定   S・RP6     310   未定   LIPROS(仮)   ビジュアルアーダスは対れ   価格未定   AV6     311   未定   レイ・トレーサー   タイトー   特,800(予2)   GC6     312   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RP6     313   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RP6							1 400
298   未定   プリンセスメーカー   ゆめみる妖精   SCE   価格未定   81.6     289   未定   プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)   カルチャーブレーン   価格未定   TBL     300   未定   放酵後(仮)   BPS   価格未定   SLG     301   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   ナグザット   子4,800   TBL     302   未定   麻雀上手~麻雀かうまくなる~   カプコン   子4,800   TBL     303   未定   「麻雀戦法」安藤溝の亜空間殺法   J・ウイング   将,800(予2)   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   午5,800   STG     305   未定   杯はRCG   MAX RACET   PD   価格未定   RCG     306   未定   マッハGOGOGO   トミー   糸80(予2)   RCG     307   未定   ミッドランド~幻の王国~(仮)   未来ソフト   価格未定   RPG     308   未定   ユーリット   ヴァージンインケラウデイ   価格未定   RPG     309   未定   ライアット スターズ   ヘクト   価格未定   S・RPG     310   未定   LPROS(仮)   ビジュアルア・ラベストナスム   GM名未定   AVG     311   未定   ルパン三世 カリオストロの城・再会   タイトー   ギルの(予2)   RCG     312   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RPG						-	
300   未定   放酵後(仮)   BPS   価格未定   SL6     301   未定   本格麻雀 徹萬SPECIAL   ナグザット   ¥4,800   TBL     302   未定   麻雀上手~麻雀かうまくなる~   カブコン   ¥4,800   TBL     303   未定   「麻雀戦法、皮藤溝の亜空間殺法   J・ウイング   ¥3,8007至   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   ¥5,800   STG     305   未定   Max Racer   PD   価格未定   RC6     306   未定   マッハGoGoGo   トミー   45,8007至   RC6     307   未定   ミッドランド~メの王国~(仮)   未来ソフト   価格未定   RPG     308   未定   ユーリット   ヴァージンイクタラクティブ   価格未定   ACT     309   未定   ステーツ・スターズ   ヘクト   価格未定   ACT     310   未定   LIPROS(仮)   ビジュアルアーズ(オバスム   GM名未定   AVG     311   未定   ルパン三世 カリオストロの城・再会・   タイトー   第,8007至   RC6     312   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RPG	298	未定	ブリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	価格未定	SLG	
301   未定 本格麻雀 徹萬SPECIAL							
302   未定   麻雀上手~麻雀かうまくなる~   カブコン   ¥4,800   TBL   1033   未定   「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法   J・ウイング   料,800(予定)   TBL   1034   未定   マジックカーペット   EAV   ¥5,800   STB   1035   未定   MAX RAGCEr   PD   価格未定   RCG   RCG   未定   マッハGOGOGO   トミー   料,800(予定)   RCG							Dark Street
303   未定   「麻雀眼法・安藤濱の亜空間殺法   J・ウイング   料。側(予定)   TBL     304   未定   マジックカーペット   EAV   羊5,800   STG     305   未定   杯2   木2   木2   木2   木2   木2   木2   木2							
305   未定   Max Racer   PD   価格未定   RC6     306   未定   マッハGoGoGo   トミー   乳肌(予則   RC6     307   未定   ミッドランド〜幻の王国〜(仮)   未来ソフト   価格未定   RP6     308   未定   ユーリット   ヴァージッインタラグテイ   価格未定   ACT     309   未定   カイアット スターズ   ヘクト   価格未定   S・RP6     310   未定   LIPROS(仮)   ビジュアルアーダスは対づな   価格未定   AV6     311   未定   レパン三世 カリオストロの城・再会・   アスミック、東北新社   価格未定   AV6     312   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RP6				J·ウイング	¥6,800(予定)	TBL	
306 末定 マッハGoGoGo   トミー   料。側(字)   RCG   RCG							
307   未定   ミッドランド〜幻の王国〜(仮)   未来ソフト   価格未定   RPG       308   未定   ユーリット   ヴァージンイクラウテグ   価格未定   ACT       309   未定   ユーリット   ブァージンイクラウテグ   価格未定   S-RPG       310   未定   LIPROS(仮)   ビジュアルアーテストオフス   価格未定   AVG       311   未定   ルパン三世 カリオストロの城-再会   アスミック、東北新社   価格未定   AVG       312   未定   レグシー・オブ・ケイン(仮)   BMGビクター   価格未定   RPG							
308 末定 ユーリット						_	0.000
308 末定   ライアット スターズ   ヘクト   価格未定   S-RPG     310 末定   LIPROS(仮)   ビジュアルアーティストオフィ   価格未定   AVG   311 末定   ルバン三世 カリオストロの城-再会   アスミック、東北新社   価格未定   AVG   312 末定   レイ・トレーサー   タイトー   名、郷(予定)   RCG   313 末定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGピクター   価格未定   RPG							100
311   未定   ルバン三世 カリオストロの城-再会-   アスミック、東北新社   価格未定   AVG   312   未定   レイ・トレーサー   タイトー   名。側「党」   RCG   813   未定   レガシー・オブ・ケイン(仮)   BMGピクター   価格未定   RPG				ヘクト	価格未定	S-RPG	
312     未定     レイ・トレーサー     タイトー     特.መ(予定)     RCG       313     未定     レガシー・オブ・ケイン(仮)     BMGビクター     価格未定     RPG	310					+	(CL 1)
313 未定 レガシー・オブ・ケイン(仮) BMGピクター 価格未定 RPG					-		
						The second second	





闘に新風を吹き込むハードバトル!!

似たようなスタイルが多い対戦格闘 にあって、まったく新しい戦い方を 提示するのがこの『ギルティギア』 だ。この対戦格闘は、武器を持った 戦闘にふさわしく、一撃で相手をし とめられるワザが存在するなど、今 までにない新システムがいくつもあ るのだ。3DのCGキャラを取り込 み、2D上で動かすブリレンダー方 式という点にも期待が高まる。

今までありそうでなかった、注目の新 システム。この一撃必殺技は、一定条件 で使えるようになり、喰らった相手は一 撃のもとにノックアウトされてしまう。

特定のコマンドで"敬意"と"挑発" の2種類のポーズをとることができる。 攻撃力や体力への効果はないけど、ゲー ムへの感情移入という点では効果抜群。

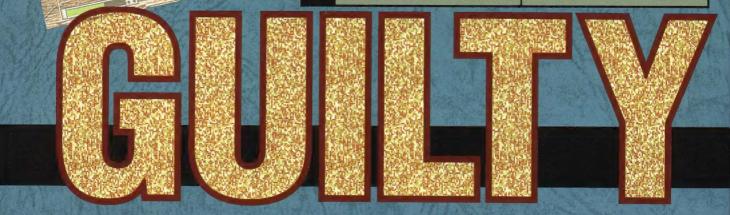
#### ロギャンブルアタック

コマンド入力で使用できる、上半身が 無敵になる技。飛び道具の回避に便利。

体力が1/3以下になるか、カオスゲー ジMAXで使える、より強力な必殺技。

#### 0空中追い打ち攻撃

空中で攻撃を当てた相手に、連続攻撃 できるシステム。回避手段も存在する。



## 10人のキャラク

## ル=バッドガ

男。魔人討伐のために編成された第一騎士団に入 団するが、もともとが一匹狼だったので規律の厳 しい生活に馴染めず脱退してしまう。その時に、 組織が大切に保管していた"封炎剣"を持ち逃げ

もとは、賞金稼ぎで名を売っていた自由奔放な:し、それ以来この宝剣が愛用の武器になった。勝 者の望みを何でも叶えるという今大会の存在を聞 きつけ、一国の領主になる野望を抱いて大会に参 加する。ワザの一つ一つは粗めだけど、リーチや パワーなど能力全体のバランスはピカイチだ。



画面の構成は、オーソドックスなタイプ。 ゲージは2種類あって、上に配置されている のが体力ゲージ、下にあるのはカオスゲージ だ。注目してほしいのは、カオスゲージ脇に ある四角の枠。ここにはキャラクターの顔マ ークが入る予定。戦闘中のキャラの感情をリ アルタイムに表し、状況に応じて表情が変化 するのだ。画面構成はこれ以外にもまだまだ 大幅にグレードアップする予定だぞ。

幼いころに両親を亡くし、暗殺組織に育てられる。 カタギになることを決意し、組織から逃走するための 資金を稼ぐために大会に参加する。リーチや腕力は劣 るけれども、飛び道具として使えるナイフをはじめ、 ワザにスキがないので扱いやすいぞ。







### #N==ONE

今は投獄されている身で、優勝者に与えられる特権で出獄するため大会に参加する。 武器が自分の"影"という変わったキャラで、トリッキーな動きが最大の持ち味だ。

### 五月(メイ)

育ての親でもあるジョニーに淡い恋心を 抱いていて、逮捕された彼を解放するため に優勝を狙っている。外見からは想像でき ない怪力を生かし、豪快なワザを使うぞ。







過去からタイムスリップしてきた経歴を 持ち、もとの時代に戻るために戦いに挑む。 一撃必殺技が使えない特殊なキャラなので、 使いこなすにはテクニックを要するだろう。

#### カバニキスク

謎の多い今大会の目的を探ることに加え、 ライバル視するソルと対決するために出場 を決意した。キャラの特性はソルに近く、 スピード面でも優れているのが頼もしい。





(II)

### 狂気の天才医師



医療ミスに責任を感じ過ぎて発狂してしまった過去があり、どういう理由か国連から出場を命じられる。スピードに劣るぶん、リーチを生かした戦いを得意とするキャラ。





#### クリフ=アンダーソン

かつては一騎当千と呼ばれた勇者で、力 が衰えていないことを証明するために出場。 繰り出す技の威力はトップレベルながら、 使いこなすのが難しい上級者向けのキャラ。



### ポチョムキン

身近に自分と互角に戦えるファイターが、いなくなったため、戦う相手を求めて大会にエントリーする。スピードの遅さをパワーでカバーする、力押しタイプのキャラだ。





#### チップ=サナフ

麻薬中毒を忍者の修行で克服 した過去があり、師匠を殺した 組織をつぶすため今大会に参加 した。身のこなしが軽く、スピ ーディな戦いを得意とする。

## GUILTYGEAR

ジャンル	対戦ACT	٦	価格	未定
メーカー	アークシステムワークス		対応周辺機器	未定
発売日	秋予定			2P対戦可
				and the first of the party of t

SNK3本勝負!!

# Here comes the

NEO・GEOの3大人気格闘ゲームが



みなさんお待ち かね、SNKの PS参入ソフトの発売 が間近に迫った! そこで今 回は、『ザ・キング・オブ・ファイタ ーズ'95』『サムライスピリッツ 新

紅郎無双剣』『リアルバウト譲狼伝説』の3本を、S NKのコメントを交えて紹介していこう! これを読んだら、発売に備えてNEO・G EO版をプレイし直そう!?

12 ©SNK 1995,1996 ※画面はすべてNEO・GEO版です。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(以下K・O・ F'95)」は、「餓狼伝説」シリーズや「龍虎の拳」シリ ーズを始め、SNK人気ゲームの登場キャラたち24人 が、3人1組のチームに分れて闘う対戦格闘ゲーム。 攻撃避けや援護攻撃などの新システムにより、今まで になかった闘いが展開するぞ。さらにこの「K・O・ F'95」では、3人の組み合わせを自由に決めてオリジ ナルチームが作れるチームエディットを採用。まさに 夢の対決が実現するゲームになっているのだ。

#### 主人公・草薙京を狙う復讐の炎 ……その名は八神庵!! 宿命の対決が今、始まる!!

「K・OF」シリーズの主人公・草薙京の前に、「K・ O・F'95」では強力なライバル、八神庵が登場する! 草薙家が倒したヤマタノオロチの一族と手を組んだ八 神家の末裔であり、邪悪な蒼い炎を操る彼が、「餓 良」シリーズのビリー・カーンと、「龍虎の拳 2」に 登場した忍者、如月影二と共に新チームを結成し たのだ。テリーやリョウは彼らの挑戦をどう受 け止めるのか? 京と庵の闘いの行方は? さまざまな思惑に主催者「R」の陰謀がか らみ、文字通り熱い闘いが展開するぞ!

発売が間近に迫ったセガサターン版は \*Twin Advanced Rom System"という、今までにない新システム で完全移植を実現しました。PS版ではどのような仕様に なるか今のところ未定ですが、サターン版に負けないよう な移植度を目指して、スタッフ一同がんばっていますので、 もう少しお待ち下さい。

		•		
ジャンル	格胸ACT	П	価格	未定
メーカー	SNK	1	対応周辺機器	未定
発売日	春発売予定			2P対戦可







気の『首語伝統』 シリーズ最新作が 早くも移権決定!

「餓狼伝説」には欠かせない名悪役、ギース・ハワードの \*最後の闘い \* と題して登場したシリーズ最新作。サウスタウンで開催される闇の武闘大会「キング・オブ・ファイターズ」を舞台に、テリーやアンディを始めとする前作「餓狼伝説 3」の格闘家たちに、ビリー・カーン、ダック・キング、キム・カッファンを加えた16人が熱い闘いを繰り広げる。シリーズの伝統ラインバトルを進化させたオーバースウェー、特定のボタンをタイミングよく入力することで連続技が出せるコンビネーションアタックなどが闘いを盛り上げるぞ!

#### 潜在能力を使いこなせ!

さらにこの「リアルバウト餓狼伝説」には、新システムとしてパワーゲージが追加されている。これは必 殺技を出すと溜まってゆき、最大になると超必殺技が 出せるというもの。さらにそのとき、体力ゲージが赤 くなっていれば、超必殺技を上回る威力の潜在能力を 繰り出せるのだ。また、このゲージが黄色くなれば、 ガード時に特定のコマンドを入力することで瞬時に反 撃できる、ガードキャンセル技を使うこともできるぞ。

#### SNKが語る「PS版はこうなる!」

発売されたばかりの「餓狼伝説」シリーズの最新作が、 この春PSに登場予定です。下の写真のような潜在能力や ギースの最終奥義も完全に再現する予定ですので、発売ま でNEO・GEO版でじっくり練習しておいてください。

NEO・GEOから のファンはもちろんP Sで新しくプレイする ユーザーのみなさんに 楽しんでもらえるよう にがんばっています。 こ期待ください。

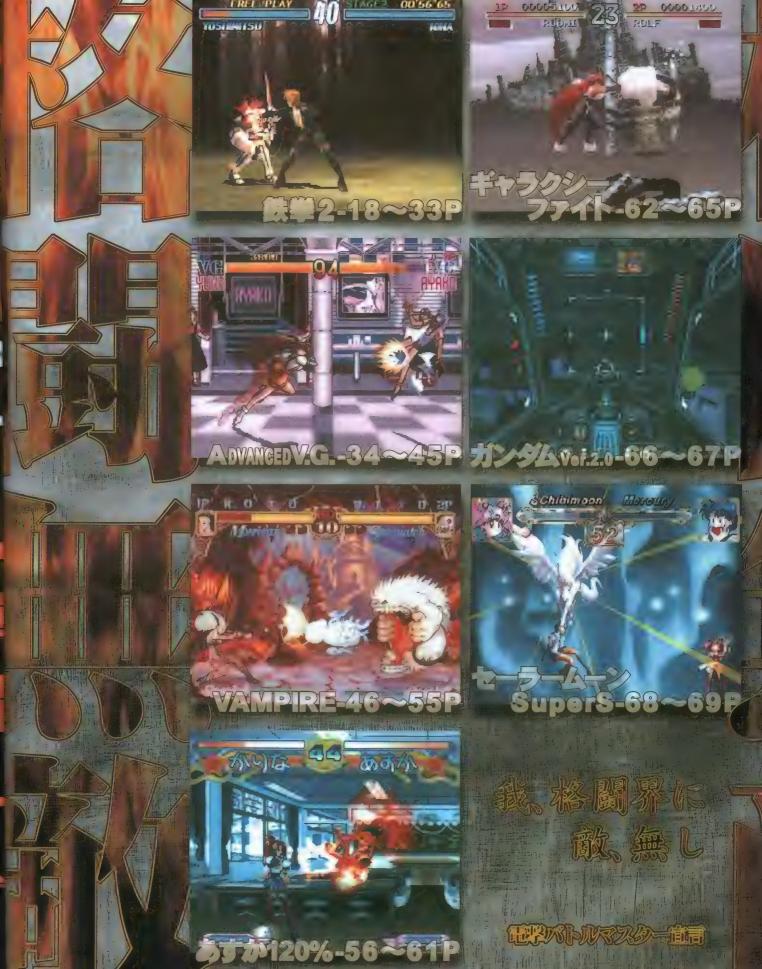




<b>1P</b> . H11	ट्स्ट्रम्	14/3144131	COM
TERRY	Бобляв	GEESE HOM	ano Ma
الم			2//
			196
		/ Walter	
		A TOTAL OF THE PARTY OF THE PAR	T
TREBUTE		GR GR	POPIER

ジャンル	格鰕ACT	価格	未定
メーカー	SNK	対応周辺機器	未定
発売日	春発売予定		2P対戦可





の終ナムコ

※画面は開発中のものです



いよいよ発売目前となったPS版 鉄拳2。グラフィックやBG M、操作感などはアーケード版そっくりだし、PS版ならではの"+ "もたくさん用意されている。ロード時のミニゲームは入っていないけれど、ボリューム満点の内容 を見れば「そんなせいたくなっちゃうはす。ブレイ中のCD読みこみ時間もすごく短いので、その点でも素晴らしい移植たといえるだろう。 それでは、電撃ならではの見やすいコマンドリストと共に、このゲームの魅力を紹介していこう!

## これが前作から これが大きく進化した 「企業」の集合となるのはず・

KING OF IRON FIST TOURNAMENT 一八の神秘的な力に気付く 自分を取り戻すため 八を捜査中 友情に支えら れたライバル 風間 準 取り調べ 雷武龍 王 椋雷 - 三島仁八 A.キング 親友 大会主催者 ブルース・アービン 三島家討伐 三島家討伐 一八の側近 アンナ・ウイリアムス 李 超狼 熊 1 相変わらず 最終決着 三島家乗っ取り ボールを 世界最強を目指す 倒したい ーナ・ウイリアムス ボール・フェニックス 白頭山 夫婦「三島一美 再び頼み込んで出場 やむなくロウ 父殺し の恨み 田親毎回 永速の修行友達 の道場を襲撃 勝竜 復讐 一八に拉致 マーシャル・ロウ ミシェール・チャン される 惚れているらしい ボスコノビッチ P.ジャック 天才科学者 ジャック-2 吉光 州光 ジャックに負けたくない 人間になりたい

キング・オブ・アイアンフィ スト・トーナメントの第2回 大会。「鉄拳」の2年後という 設定の関係でか、出場してい るキャラの顔ぶれもやや変わ っている。そんな中、注目さ れているのが、ついに主人公 の座を射止めた (!?)三島平八 と、「2」で初登場となる雷武 龍、風間準の3人だ。彼らの 代わりに前大会の優勝者であ る三島一八が出場メンバーか ら外れているため、10人のキ ャラがプレイヤーキャラクタ 一として登場する計算になる。 ただし、このシリーズのお約 束として、中ポスたちも使え るようになるんだけど……こ の件に関しては、今後、改め て本誌で紹介することにしよ 左は登場人物の相関図だ

#### 前作の 鉄拳 では…

世界の軍事産業を担っている三島財閥。その当主である三島平八が最強の兵士を集めるために開催したのが、ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメントだ。前作ではこの第 ー 回大会が舞台となっていた。参加メンバーは三島一八、ポール、ロウ、ジャック、ニーナ、キング、吉光、ミシェールの8人。彼らはライバルである他の7人と戦い、さらにはキャラごとに用意されている中ボス、そしてラスボスである平八と戦っていくことになる。





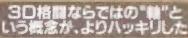






## 

キャラ数が増え、グラフィックもより美 しくなった「鉄拳2」。だけど、前作から変 わったのはそういう表面的な部分だけでは ない。ゲームシステムにも様々な変更がほ どこされているのだ! ここで紹介してい るのは、そんな新システムのごく一部。22ペ ージ以降でシステムについて紹介している ので、詳しくはそちらを参照してほしい!



前作ではキャラクター同士の軸に関する 攻防がほとんど存在しなかった(ラスポス の平八が "影足" という軸ずらし技を持っ ていた程度)。だが、この「鉄拳2」では軸 がかなり大きなウエイトを占めているのだ。 軸ずらし技を持っているキャラは決して多 くないものの、起き上がり時に軸をずらす 「横転」という概念が導入されたからだ。 うまく使いこなせば、ゲームを有利に進め られるようになるぞ!



#### コマンド受け付けかややシヒアに

10連コンボなどのコマンド受け付けがちょっとだけシ ビアになり、前作のようにボタンを連打しているだけで は出にくくなった。ボタンをタイミングよく押すことが

大切になったため、 すべての技を自在 に操るには、かな り練習する必要が あるだろう。もち ろん、実際に使う 技の数自体はそう 多くないけれど。



#### そのほかにもこんな変更点かい

プレイヤーキャラと 中ボスの組み合わせが 一部変更された。前作 でロウの中ボスだった ワンが準の中ポスにな り、ロウの中ボスには 新キャラのペクが入っ た。レイの中ボスは新



キャラのブルースで、一八の中ボスだったリーは平八の 中ボスになっている。また、前作ではセレクトボタンで 視点を変更できたが、今回はそれもなくなっている。

## PS版だけの オリジナルCGムービ

- ド版と同じオープニングCG ムービーが収録されている。そ してうれしいことに、前作同様 PS版専用のCGムービーもち ゃんと用意されているのだ!

▼アーケード版でもおなじみのオープ



今回は、各キャラの日常生活 やストーリー背景が見え隠れす る演出となっている。見どころ はたくさんあるけれど、前作の 一八のエンディングで崖下に落 とされた平八が必死の形相でよ じ登ってくる姿には特に注目し てもらいたい。そのほかにもガ ラスを突き破るアクションがか っこいいレイ、妖艶な姿を見せ るニーナ、街中で振り向く姿が かわいい準など、次から次々 と名シーンが登場するぞ。 今回のオープニングCGム ービーではなんと、ボス キャラたちもその姿を 見せるのだ! これは/ まさに必見だぞ!!





いわゆるCOM戦のこと。「アーケード」と いう名前がついていることからもわかるよう に、ゲーセンでプレイする時とまったく同じ 環境でプレイできるモードだ。プレイヤーキ ャラは、ライバルの7人(自分以外の9キャ ラの中からランダムで選ばれる)たちと順番 に戦っていくことになるぞ。PS版ではお金 の心配をすることなしに、いくらでもコンテ ィニューすることができるし、オプションモ ードで設定を変えることもできる。COMの 強さは3段階、規定ラウンド数は1~4、ラ M、文字の書体なんかもシ内容が楽しめる。グラフィ

ウンドの制限時間は6段階と、かなり細かく 設定できるから、自分の腕に合った設定でブ レイできるのだ。

このモードをクリアすることで、PS版な らではのオリジナルエンディングCGムービ 一を見ることもできる。オープニングCGム ·ビーと同等レベルのものが各キャラに用意 されているんだからたまらないよね。しかも、 メインの10キャラだけでなく、中ボスたちの ものまであるのだから狂喜乱舞しちゃいそう ……。さすがはナムコだね!



気にせず(笑)楽じめるのだ。 コンティニューだから、お金のこ

アーケードモードやチ ムバトルモードでももちろ ん対戦することはできるも のの、意外とめんどうな手 続きを取る必要がある。友 だちがCOMと戦っている ところに乱入したり、いち いちチームメンバーを選ん 再び同じことをするハメに なったりと、いくつかの手 順を踏む必要があるからだ。 純粋に対戦プレイのみを楽 しみたいと思ったならば、 このVSモードを利用しよ う。そして徹底的に戦いま くるのだ! 体力差による ハンディキャップもつける ことができるから、両者の 実力に差があったとしても 楽しめるぞ



だり、勝負が決まった後に ▲キャラ選択画面には使えるようになった 中ボスも表示されるから、こんなににぎや かなのだ。



▲実際に対戦しているところ。背景ステー ジは両者に関係なく、ランダムに決定され るのだ。

## ムバトルモー

文字の書体なんかもそのまんまー

グラフィックやBG

今回のPS版『鉄拳2』で初めて取り入れられた「団体戦」を楽しむモード だ。柔道の団体戦などでおなじみの勝ち抜き戦で、基本的な流れは下で紹介し ている通り。チームの構成人数を 1 人から 8 人まで自由に設定できるので、3 対8といったハンディキャップマッチを行なうことも簡単にできるのだ。普通 は3対3といった同人数でプレイすることになるだろうけれど、腕に差がある 場合は、こうやってハンディをつけるといいだろう。メンバーは自由に選ぶこ とができるが、同じキャラを「チーム内に複数登録することだけはできない。 もちろん、相手チームとキャラがダブる(両方のチームに同じキャラがいる) 分には問題ないぞ。なお、友だちと対戦するだけでなく、COMを相手にチ ムパトルをプレイすることもできるのだ。

#### 1 組む



▲メンバー数、使用キャラの順番に選んでいく (人数は両チームで異なっても構わない)。 同一 チームに同じキャラは「人までしか使えないぞ。

## も順番通



▲いよいよ試合開始だ。両チームのメンバーと も、選んだ順番通りに戦っていくことになるの キャラの選択は慎重に行おう。

#### 3 対戦中!



▲ | ラウンド勝負なことと、ゲージの下にチー ムメンバーと同じ数のマーカーが表示される点 を除けば通常の対戦と変わらない。

#### 勝ったキャラは 4



▲負けたキャラの顔グラフィックの上には×マ ークがつく。上の場合、次は I Pのニーナと 2 Pのキングとの戦いとなるわけ。

## プラクティスモード

いろいろなオリジナルモードが用意さ れているPS版「鉄拳2」。 その中でもっ とも注目してほしいモードがこのプラク ティスモードだ。10連コンポや空中コン ボ、独自のコンボの練習に超オススメ。 自分のプレイを再現してくれるリプレイ もついているゴキゲンなモードだぞ!

基本的には技を練習するためのもの。 COMが無抵抗かつ無敵で、倒されても 自動的に起き上がってくるため、好きな:

ドで練習するのが難しくなってしまった 「鉄拳2」だけど、プラクティスモード があるので心置きなく練習できるぞ!

空中コンボや10連コンボ(コマンドま で表示させられる)の練習に威力を発揮 するけれど、このモードのすごいところ はそれだけではない。なんと、COMに 任意の10連コンボを出させることがで きるのだ。ここで練習しておくことで、 反撃のタイミングを体で覚えることがで だけ練習することができる。オートガー: きる。わざわざ友だちに10連コンボを出 ドという新システムの関係で、VSモー・してもらわなくてもガードする位置や反

> 撃方法を練習できるの はとてもおいしい。

プラクティスモード を利用して、みんなも 強くなろう!



▲画面にコンボ数、トータルでの攻撃力、技単体の攻撃力、攻撃箇所が表示される。攻撃力の 横の数字は、その技が本来持っている攻撃力の何パーセントの威力があるのかを示しているぞ。 ▼ポールの崩拳を3パターン紹介しよう。左はふつうにヒットしたもの、中央はカウンターヒ ットしたもの、右は浮かせた後にヒットしたものだ。それぞれの攻撃力の違いがわかるかな?



ある。







## タイムアタックモード

前作のPS版「鉄拳」ではア ーケードモードを利用してタイ ムアタックをしていたけれど、 この「2」にはタイムアタック 専用のモードがついている(ア ーケードモードにもタイム表示 は出るけどね)のだ。このモー ドでプレイを始めると乱入する ことができないため、前作では **通用した「乱入させてミスを帳** 消しにする」というズルいテク ニックが使えなくなっているぞ。 それだけに、真の実力が問われ るモードと言えるだろう。

難易度やラウンド数も最初か ら固定されているので、全国の プレイヤーと公平な条件で腕を 競うことができる。もちろん本 誌でも「電撃T&Sアタック」 のコーナーで記録を募集する予 定なので、腕に自信のある人は 楽しみにしていてもらいたい!

▼より早くクリアするためにも、攻撃力の大き い技を効率よく決めていきたい。相手に負ける と大きくタイムをロスするので気を抜くな!



▼タイムアタックでは、キャラごとにハイスコ アが記録される。キャラによる有利不利がなく なったので、前作以上に熱い戦いが楽しめるぞ。



## サバイバルモード

次から次へと現われるCOMと、その 名の通り生き残りをかけて戦うのがこの サバイバルモードだ。勝負はエラウンド のみだが、自分が倒されるまで続々とC OMが挑戦し続けてくるぞ。減った体力 は次のラウンドになっても回復しないの で、かなりつらい戦いとなるはず。もっ とも、ある条件を満たすことで体力が回 復することはあるみたいだけどね。



▲ここでは限られた体力で、何人ものCOMと戦 い続けることになる。気を抜くヒマがない、とて も過酷なモードだといえる。

次から次へと現われる強敵たちを相手 にずっと戦い続けなくてはいけないため、 精神的にも肉体的にもかなりハードなモ ードだといえるだろう。ちょっとでも気 を抜くと、手強いCOMのラッシュを受 けて-気に体力を減らされてしまう関係 で(СОМも甘くはないのだ)、勝ち続け るのはかなり大変だ。ここで修行すれば 強くなれること請け合いだぞ!



▲ハイスコアは、もちろん勝ち抜いた人数で表示 される。2人、3人と勝ち抜くたびに緊張感が増 すぞ。精進を続けよう!

2

## 一位システムを ることが上違への なのだ

このゲームは、前作同様に方向キーと4つのボタンでマ イキャラを操作するようになっている。方向キーを前方に 入れれば前進し、後方に入れれば後退する(相手が技を出 している時に後方に入れると立ちガードになる)。方向キー を前方下に入れるとしゃがみ歩き(しゃがみ前進)をする し、後方下に入れるとしゃがみ下がり歩き(しゃがみ後退) をする。この時に相手が攻撃を出していれば、しゃがみガ ードとなる。方向キーを2回続けて前に入れれば前方に小 さくダッシュ (ステップイン) するし、3回続けて前に入 れると走り出す。また、後方に2回入れることで後方に小 さく飛び退く(ステップバック)こともできる。ジャンプ をするには方向キーを上方向に入れればいい。3方向(へ ↑ノ) に飛べるので、うまく使い分けよう。4つのボタン はそれぞれが右パンチ、左パンチ、右キック、左キックに 対応している。方向キーとボタンの組み合わせで、様々な 攻撃を出すこともできる。……このように文章にすると難 しく感じられるが、実際に操作してみると実は簡単である ことがわかるはず。あまり難しく考えないようにしよう。



[ステップイン]



「ダッシュ」



「ジャンプ



「グウン攻撃」



「無数ショルグーケックル」



「踏みつけ」

-トガードの場合[



[自力でガードした場合]

## オートガード&よろけ

### 「立ちガード」



[しゃがみガ



方向キーに触れずにいるとマイキャラはボーッと立っている。 しかし相手が上段攻撃をしてくると、勝手にガードしてくれるよ うになっているのだ。同様に、方向キーを真下に入れておくだけ で相手の下段攻撃をしゃがみガードしてくれる。とはいえ、この 機能をあまり当てにしない方がいいだろう。というのも、オート ガードはプレイヤーがガード操作をした時ほど

キチンとガードをしないからだ(左の連

続写真を参照のこと)。 このゲームにはまた、 相手をよろけさせ る攻撃も存在

している。こ の攻撃もうまく使 いこなせるように なっておきたい。

▶ボールのあびせ蹴りにも、 ガードした相手をよろけさせ る効果があるのだ。









起き上がり方

「鉄拳」が「鉄拳2」になって大きく変わった部分に起き 上がり方がある。左で紹介しているように、各ボタンの役 割が固定されたのだ。これらは一部を除いて併用すること ができる。例えば、レバーを左に入れたまま右パンチと左 キックを連打すれば「通常よりも早く回復し、その後すぐ に後転起き上がり下段キックを出す。ことになるわけ。

特殊な起き上がりパターンとしてクロスチョップやスプ リングキックがある。クロスチョップは「前(後)転中に →右パンチ+左パンチ」というコマンドに変更されたた め、前作のクセが残っている人は注意しよう。コマンドが やや複雑になった関係もあり、自在に出すにはある程度の 練習が必要になるだろう。なお、ジャックー2とレイはク ロスチョップを使えないぞ。同じようにスプリングキック も「前(後)転中に←←右キック+左キック」というコマ ンドに変更された。これまたレイは使えないので彼を使う 人は気をつけよう。もっとも、レイは独自の多彩な起き上 がり攻撃を持っているので関係ないかな?

入力がなければダウンしたままだというのは「鉄拳2」 でも同じ。相手の攻撃を避けるために寝続けるのも戦法だ。













▲ R投げを抜けたところ。このように相手から逃 れるような動きを見せるのだ。

## 投げ技&投げ抜け

相手の近くで左パンチ+左キックや右パンチ+右キック を押すと、投げ技を出すことができる(本誌では前者をし 投げ、後者をR投げと呼んでいる)。ほとんどのキャラはも っと操作が複雑なコマンド投げを持っているし、ニーナや キングは関節技まで持っている。投げ技は大ダメージを相 手に与えることができるため、うまく使いこなせるように なっておきたい。

投げ技の中には、技をかけられた瞬間に決まったボタン を押すことで投げ抜け(投げられる前に相手の手を振りほ どく)できるものがある。L投げやR投げならば、同じコ

マンドをほぼ同時に入れること で投げ抜けできる。ただしL投 げを抜けられるのはL投げコマ ンドだけだし、R投げを抜けら れるのもR投げコマンドだけ。 それだけにねらって投げ抜けす るのは難しいだろう。関節技の 中には、かけられている最中に 特定のコマンドを入力すること で抜けられるものもあるぞ。





#### ▲投げるタイミングがまったく同じだった場合も 技は決まらない。投げの種類はどれでもOKだ。

特定の技から抜けることに成功すると、 動的に逆襲してくれるものもある。キングの フィギアフォーレッグロック、スタンディン グアキレスホールドからの関節技、それに二 ーナの掌握からの関節技などがそうだ。コマ ンドは状況ごとに細かく決まっているが、入 力するタイミングには多少の余裕があるので、 コマンド内容を覚えておきたいところ。

左側の写真は、キングのフィギアフォーレ ッグロックを喰らった後に逆4の字で逆襲し ているところ(フィギアフォーレッグロック の段階でKOされるとさすがに返せないぞ)。 右側の写真は、ニーナの掌握からの関節技 を抜けたところ。掌握の直後にパンチで突き 放しているのがわかるかな? 投げ抜けでき ないと大ダメージを負うところだった。







## ガード不能技

相手が間合い内にいるのならば、いくらガードしていても必ず当てられると いう「鉄拳」ならではの技がこのガード不能技だ。ふつうの必殺技の何倍もの 威力を持っているため、これを当てることができたらそのラウンドの勝ちは決 まったようなものだろう。ガードできず、なおかつ威力も大きい……というと いいことばかりのようだが、実は出るまでの時間が他の技とは比較にならない





ほど長いという、致命的な 欠点も持っているのだ。ど のキャラも独特のモーショ ンから繰り出すため、初級 者でもない限り簡単に見切 ることができるはず(PS 版では光による新たな演出



向かって突き出すという吉光の絶鳴剣。リーチ ある。1~4発まで出せる鷹爪連脚からつなげ が長いので、逃げる時は急ごう。



▲大きなモーションの後、手にした剣を前方に ▲レイの鳳凰旋風脚のようにキック系のものも られるので、タイミングを読まれづらいかも!?

が入った関係で、すぐにガード不能技だと判別できる)。相手がガード不能技を 出してきたら、すぐに間合いの外に逃げればいい。ガード不能技が出る前に逆 に攻撃してしまうことだって可能だ。それだけに実戦で決めるのはかなり難し い。COM戦でなら決めるチャンスもまだありそうだが……。

#### 上段ガ

キングのジャガーインパクトという攻撃は、上段ガード不能技という特殊な 技だ。相手の上半身(上段)に対してのみ攻撃判定が発生するため、しゃがま れてしまうと必ず空振りしてしまうという欠点を持っている。相手が立ってい るか、タイミングよくジャンプしていれば当たるのだが……。



▲ジャガーインパクトを空振りしてしまった例。▲立っている相手にはジャガーインパクトも当 しゃがまれるだけでこうなってしまうのだ。



たる。もちろんガードしていても防げないそ

武器を持っている吉光ならではのガード不能技。自分から背を向けて切腹す る不惑(マドイナシ)と、その場で切腹する不憂(ウレイナシ)の2種類があ る。タイミングよく技を出せば相手を巻き込むこともできるが、成功しても失 敗しても自分が大ダメージを負うことに変わりはない。





▲不惑は振り向いた後に切腹する。 ▲不憂はその場で切腹する。日向砲の後に出す 前方にいる相手を巻き込めるのだ。 ことで成功させる確率を上げられるだろう。

## 10連コンボ

10もの技を連続して出す特殊な攻撃で、コマンドはキャ ラごとに用意されている。すべての技が連続技になっている わけではないが、その10連コンボの性質を知らない相手になら 全部決めることも可能だろう。「鉄拳2」になり10連コンボも進化 した。従来の10連コンボに加え、新しいバリエーションが用意され たのだ。これらは途中で分岐させることができるため、相手の裏を かくように出したい。下の写真はポールの10連コンボ。旧10連コンボ から新10連コンボへとうまく接続しているのがわかってもらえるだろう(一番 上のコンボのように10連までいかないものもある)。もちろん、10連コンボの入 力を途中でやめて他の技に切り替えることもできる。10連コンポだけを取って みても、奥が深いのだ。













## 特殊な技

「2」から新しく導入されたシステムに 返し技というものがある。これは相手の 上段&中段攻撃を受け止め、そのまま逆 に攻撃してしまうという技なのだ。ポー ル、ニーナ、準の3人が実際に返し技を 決めている写真を見てもらえば、その美 しさを実感してもらえるだろう。

返し技を決めるには、相手が攻撃する 瞬間に特定のコマンドを入力し終えてい る必要がある。それだけに、ねらって決 めるのが難しい高等テクニックといえる。











#### 相手の攻撃を避ける技

左は相手の攻撃を軸をずらすことでかわし、そのまま反撃し ミシェールが転身腿という技で相手の正面か らずれるように動いているのがポイントだ。彼らは3Dの世界 で戦っているため、相手の攻撃を横方向に回り込んでかわすこ

とができるのだ(そう いう技を持っているキ ャラは少ないが)。

左下の連続写真は、 相手の上段攻撃をしゃ がみダッシュで避けつ つ間合いを詰め、その まま奈落払いを出して いる平八。こういう



#### 出すタイミングを変えられる技

ポールの崩拳や平八の風神拳は、 方向キー部分のコマンド入力が済ん だ瞬間にしゃがみダッシュを開始す る。そしてしゃがみダッシュ中なら ば、いつボタンを押しても技が出る ようになっているのだ。つまり、ボ タンをすぐ押せばその場で技が出る し、少し待ってから押せば移動した 後に技を出すことになるわけ。移動 距離や出すタイミングを自在 に操れるようになりたいね。



▲上が崩拳を出す前の位置。すぐに出 した時(左下)とギリギリまで待った (下) の差は、地面の柄でわかるぞ





#### らせることのできる技

打撃技を当てると、相手はのけぞったりフッ飛ん だりするのがふつう。しかし一部の打撃技を使うと 相手をうずくまらせることができるのだ。うずくま った相手は無防備状態のまま地面に崩れ落ちるが、 実はうずくまった時にも攻撃を決めることが可能な のだ。ここから相手を浮かせて空中コンボにつなげ たり、投げ技につなげたりして一気に大ダメージを 与えられるようにしたい。このようにうずくまらせ るには、ニーナのサイドステップスタ





▲クリーンヒットだと後ろに、カウ ンターヒットだと前のめりに倒れる 前のめりの方が技をつなげやすい。

## 空中コンボー

ここで言う空中コンボとは「空中に相手を浮:ンプタイプでしか空中コンボにつなげられな いので注意)は通常技だが、それだけにリーチや

> や準の鬼殺しといった、キャラ固有の技が多用 されることになるだろう。

技を空中でヒットさせる場合、その技が本来 浮かせる方法には大きく分けて下の3パター:持っている攻撃力がそのままダメージにならな

かせ、そのまま連続して攻撃を叩きこむ」こと: を指している。浮かされた側は地面に落ちて起:攻撃判定の点で弱いものがある。平八の風神拳 き上がるまでずっと無防備状態となるため、い かにうまく空中コンボを決めるかが勝負にも大 きく影響してくるのだ。

ンがある。アッパーとジャンプキック(小ジャ・い(少し攻撃力が落ちる)ことも覚えておこう。





「キャラ固有の技

#### バウンド時も 攻撃のチャンス!!

くパウンドしているのだ!見た目では、んていう使い方もできるぞ。 ほとんどわからないけれど、実際に技を

「アッパー(

相手がダウンする時には一瞬だけ土煙:るようになるのだ。ロウで空中コンボの が上がる。実はこの瞬間、キャラは大き:後にドラゴンテイルで追い打ちする、な

ミシェールの場合、虎身肘をタイミン 当てに行けば浮いていることを実感でき:グよく出すだけで、何回かお手玉するこ るはず。ふだんならダウン攻撃として決:ともできる。バウンド時よりも虎身肘を まらない技も、バウンドした瞬間に当て:当てた後の方が高く浮くので、別の技に ることで実質的なダウン攻撃として使え・つなげることも不可能じゃないのだ。



ンドを拾い上げることができ



## カウンター&クリーンヒット

「相手が攻撃モーション中で、その 技の当たり判定が発生する直前にこ ちらの攻撃を当てる」とカウンター になる。カウンターとなった場合、 通常のダメージのほかにプラスαが 加算されるので、トータルでのダメ ージもバカにならないのだ。この「プ ラスα:にはカウンターを取られた 技の攻撃力も関係してくるため、ガ ード不能技などの威力の大きい技に カウンターを決めると、予想以上の ダメージを与えることがあるぞ。

一方のクリーンヒットには、主に 技を当てた時の両者の距離が関係し てくる。もちろん、近ければ近いほ どクリーンヒットとなる可能性が高 くなるのだ。

偶然性に左右されることも多いが、 1度はねらって決めてみたい。



## その他

技を当てるタイミングによっては相手の体勢がいつもと 変わってしまうことがある(起き際に当てるとフッ飛ばし てしまう)とか、投げ技を出した後に視点が自動的に切り 替わってしまうことがある(ニーナの抱え込み肘打ちを出 した後によく左右が入れ代わる)など、このゲームならで はのシステムはほかにも存在している。最初は戸惑ってし まうだろうが、たくさんプレイしていくうちに自然と「こ うなるな」と理解できるようになるはず。とにかくゲーム をやり込んで、慣れることが一番なのだ!



▲背後から万聖竜王拳を当てると ふだんとは逆回転して飛んでいく。 これもアーケード版通りなのだ!



ニーナの抱え込み肘打ち。この 技を出した後は両者の位置が入れ 代わることも結構あるのだ。

## 「とりあえず エンディングが観たい」 という人のための



▲COMの「お約束」を逆に利用することで、戦いを有利に進

COMの行動にはある程度の「お約束」がある。起き上がりにガード不 能技を重ねようとしても賢いCOMはダウンしたままでやり過ごしてくる こちらの投げ技を投げ抜けしてくる確率も高めに感じられる。アーケ ード版では使ってこなかった10連コンボも、PS版ではしっかりと使って くるほど。でもうまく攻めることで、逆にCOMをこちらの意図するよう に誘導することも可能なのだ(100%思いどおりになるわけではないけど ね)。中でも実際のCOM戦で大いに役に立つのが「COMの起き上がり攻

> 撃を誘い、反撃する」というもの。 起き上がる直前まで近くにいると、 し下がって間合いを取り、空振りし

このPS版「鉄拳2」でももちろん、中ボ スをマイキャラとして使えるようになる。今 号の段階ではまだ細かい条件を紹介すること はできないけれど、実際にプレイしてみれば きっと出し方もわかると思うぞ。それに伴い、 オリジナルのキャラ選択画面も用意された。 写真を見てもらえばわかるとおり、これだけ いると壮観だよね!









COMは起き上がり攻撃をよくして くるという性質がある。そこでCO Mが起き上がるそぶりを見せたら少 たスキに攻撃しちゃうのだ!

中ボス・李 超狼

奈落払い(Ⅰ発のみ)→奈落払い踵切りといった連続技 が強力だ。対戦、COM戦を問わずねらっていきたい。 風神拳などの複雑なコマンドを出す自信のない人は鬼神 なりに勝ち進めるはず。スタート直後に超ぱちきでCO Mを投げ、すぐに大ジャンプ右キックを連発しているだ けでも勝てることがある。



る。СОМがダウンしたら岩石割りで追い打ちをかけた り、起き上がるところに瓦割り落葉や落葉(こちらは下 →中段と攻める)を重ねて攻撃を潰していきたい。序盤 ならば崩拳を連発してもいいし、起き上がり攻撃を空振 りさせての崩拳や万聖竜王拳も十分にねらえる。中ボス の熊のように体の大きい相手には、双飛天脚や三宝龍と いった飛び蹴り系の技も効果的だ。



中ボス・熊







(サマー部分)

中ボス・白頭山

サマーソルト系の技が豊富なロウだけに、これらの技 を生かして戦っていこう。スタート直後はダブルサマー ソルトキックが決まることが多い。もしも!発目をガー ドされて2発目のみが当たった場合には、すぐにシット トレフトサマーで追い打ちをかけよう。COM の起き上がり攻撃を潰すようにシットストレートレフト サマーなどを出していけば、その後も優位に試合を進め











中ボス・P・ジャック

COM戦でも役に立つぞ ▶このシザースメル



COMにはコマンド投げが決まりやすいことを利用し

て大技を仕掛けよう。スタート直後は一瞬だけ歩いてす

ぐにジャイアントスイングのコマンドを入力する。たい

アリキックの爪先をガードさせて立ち

ていの場合はこれで投げられるぞ。投げ終えたら、

キックの空振りを誘い、そこをジャイアントスイング

してきたCOMをフランケンシュタイナ・

中段から下段へとつなげるシザースメルトダウンが使 いやすい。コマンドも簡単なので、1発目のパワーシザ

ースがギリギリで当たるくらいの距離から連発していこ

う。打撃技がCOMにガードされるようになってきたら、 ピラミッドドライバーといった投げ技ねらいに切り替え

るのもいい。コマンド入力に自信があるならば、パイル

ドライバーという破壊力バツグンの投げ技をスタート直

ライトアッパ<del>ー</del>や、ディバインキャノンコンボといった 技がCOM戦では非常に有効だ。これらの技はヒットす ると相手を浮かせることができるので、すぐに同じ技を 出して空中コンボを決めよう。СОМをダウンさせたら 近づいて起き上がり攻撃を誘うこと。すぐに下がって空 振りさせたら、再び上記の技でお手玉してあげよう。 ンナにもこの戦法は効くのだ。











ればKOできる。



相手を投げ終えたところ こん
▼走ってきた相手をフランケンシ ればドロー

で捕らえ

28

ウイリアムズ

COM戦は蒼空砲(相手をI回転させてしまうという

蹴り技)を決めやすい。中ボスの巖竜に対しても成功率

が高いので、困ったらこの技で相手をダウンさせてしま

おう。もちろん、その後に前掃腿などの技で追い打ちし

ていくのも忘れないように。ミシェールは非力なキャラ

だが大技をねらわず、地道に攻めていくようにしよう。 天砲で相手を浮かせ、衝腿通天砲で追い打ちをする華麗



√右パンチのアッパーで浮かせたらもうⅠ度出し、 こからリーチの長い左キックで追い打ちをかける戦法が 使いやすい。ダウンさせたらCOMの起き上がり攻撃を 誘い、それを空振りさせてから同じパターンにハメてし まおう。草薙砲の3発目や日向砲が決まれば、ガード不 能技の不憂につなげて一気に大ダメージを奪うこともで きる。ただししょせんは自殺技なので、失敗した時のダ メージ(精神的なものも含む)は大きい。







な空中コンボも意外と実用的だ。





離れていても、楽に当てられるぞ

中ボス・魔芸



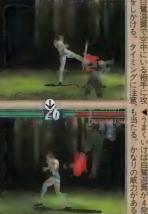
中ボス・州光



鬼殺しや紫雲二段蹴りで相手を浮かせ、流雲墜や白鷺 遊舞といった技につなげていきたいところだ。COMの 起き上がりに實掌拳からの紫雲二段蹴りを重ねて浮かせ るなど、自分に合った戦法を探してみよう。前半に出て くるCOMならば、流雲墜をひらすら連発しているだけ でもかなり勝てる。ついつい使ってみたくなる返し技だ が、これをねらって決めるのは難しい。COMの起き上 がり中段蹴りを取るのが一番楽かもしれない。











中→中→中→中→下段と攻撃する龍声下段脚がCOM

戦ではかなり有効だ。ただしコマンドの入力方法にやや

クセがあるため、確実に出せないうちはねらわない方が

無難かも。上、中、下段をからめたコンビネーションも

多いため、無理に固執することもないだろう。レイの場

合、ガード不能技の鳳凰旋風脚の使用頻度を上げてみる









## キャラクター・コマンドリスト

#### 島平八 攻奪力 備考 攻擊種類 接近して一 金剛落とし 投げ 35 30 接近して 投げ 課締め 接近して二ショーヤ 投げ 35 超ぱちき M. C. ワンツーパンチ 上上 10(12):15 \$\dagger 0.00 螺旋轉刃脚 上下 25.15 風神拳 4448 中(よ) 30 空斬脚 中 30 石踵落とし 立ち上がり途中一。 中中 13,21 踵落とし 閃光烈拳 上上中 10(12),10,20 破砕蹴 ... 中 30 (C) (C) (C) (C) 38[57] 雷神拳 10(12).15.25 鬼哭連拳 上上上 설용, 88 無双連拳 10.28 奈落払い(\*1) **₹**×3 777 17.12.12 **硬落払い踵切り** \*1中28.88 中中 20.15 左踵落とし 中 30 開拳 4000 中 33[49] 激斬脚 中 35 ⇒ 会员 ★ 日 下 地斬脚 25 中中 25,22 裏旋空刃脚 中 40 見神拳 影足 軸ずらし 区割り しゃがみ途中・ 瓦割り崩拳 中中 15.30

背後接近していって

相手ダウン中

A . CO-12

投げ

ダ

45

25

70

ボール	・フェニ	ツク	X _
技 名	コマンド	攻攀種類	攻撃力 備考
腕取り逆十字	接近して一	投げ	35
一本背負い	接近して	投げ	35
巴投げ	接近して	投げ	35
原果C xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	接近して口口の	投げ	35
ワンツーパンチ	### ### ##############################	上上	10(12),15
双飛天脚	Z8.8	中中	21,21
崩拳	ΦΦΦ8	中	35[52]
PKコンボ	8,8	LE CAMPAGE	12,30(15,30)
PDKコンボ	<b>2. ↓ 3</b>	上下	12,17(15,19)
<b>高集</b> 一点点	しゃがみ途中分。	下中	15.25 have .
あびせ蹴り		中(よ)	20
葉桜 ( )		中、流通	30
岩石割り	しゃがみ途中	ダ	25
三宝龍(上段)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	中中上	20, 15.25
三宝龍(中段)	□ □ □ □ 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0		20.15.15
三宝龍(下段)	\$ \$ 8.8. Jor\$8	中中下	20.15.15
瓦割り	しゃがみ途中気	中	15
互割り崩拳	しやがみ途中間、	中中	15.30
瓦割り落葉	しゃがみ途中里、景、是	中上中	15,15,25
葉桜崩拳	1 <b>1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b>	中中	30,30
疾風	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	中	15
<b>M</b> 牙	接近して金	VIII	40

葉桜鉄騎	<b>₽</b> \$8,88	中下	30.25	
背落し	育後接近していって	投げ、	40	1
万聖竜王拳	<b>4%</b>	不	100	
アルティメットタックル	12 to 10 to	不、投げ	5	8
<b>國</b> 雲	タックル中学、学、学、学、学	投げ	5,5,5,5,5	
開雲絞め	タックル中日 4、日×2、京日 日	投げ	5.8.8.35	
逆PDKコンボ	8-,38	上下	10,15	
ウイックPKコンボ	前進中分,分	上上	10.20	1
返し技	相手の攻撃に合わせて	返し投げ		

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	4
居反	接近して	投げ	30	
四方投げ	接近して	投げ	30	
抱え込み肘打ち	接近して公全8	投げ	50	
首刈り投げ	接近して	投げ	40	
掌握(+1)	接近してひ立む	投げ	15	ı
前刈十字固	1中8,8,8,8	投げ	30	
立逆脇固(*2)	1中午, 产, 子, 产	投げ	20	Š
<b>事門應羽較</b>	• 2 中部, 部, 部, 贯	投げ	25	ì
<b>捨逆脇</b> 固	2中一, 大, 大, 大,	投げ	25	
リンツーパンチ	8.8	上上	10.10	
双掌破	© © Ror → S	中	20(30)	
トリブルスマッシュ	8(48)8.8	上(中)上上	10.10(15).25	
ダブルスマッシュ	8,8	上上	12.15	
PKコンボ	8,8	上上	12.20	
PDKコンボ	8, 18	上下	12.10	
ニールキック	D, D	中(よ)	12,10	ı
フラッシュコンボ	₩, 8, 88	中上上	10.10.6	
ラピッドキックコンボ	Δ26×3,8	中上上上	10.6.8.15	ì
アッパーストレート	Δ8.88	中上	10.15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20.10.14	
レイブキック	立ち上かり途中の「しゃがみ途中~、・	下中	5.10	
ボーンカッター	DDDB COLONIONET (. )	中	20	
ハンティングスワン	☆☆(合合でキャンセル)	不	95	
派びつき前方回転逆三角攻め	背後接近して。ar	投げ	45	
居反り肘落し(*3)	接近して一書、中、一	投げ	30	
<b>岩反り肘落し脇固</b>	*3中に8.8.8	投げ	20	
レフトハイ&ライトハイキック	2 7 2 2 20 20 20	上上	25.15	
シットスピン&ライトハイキック	<b>+88.</b> ±88	下上	12.15	
ジェイルクラッシュ	<b>4</b> (2+)3.4£,3	上(中)上下上	10.10(15).10.15	
セメタリークラッシュ	R(28)8. \$8.8	上(中)上下中	10.10(15).10.10	ı
連撃双掌破	#(2 f) f f f b	上(中)上上上中	10.10(16).6.6.20	
定撃以手収 ニールエッジコンボ	R,(2品)品,企(Sora)。		10.10(16).15	
レッグブレイクコンボ	or (3 d), 3	下下	12.7	
ディバインキャノン	\$ 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	the state of the s	25	ı
		下	10	
スライサーディバインキャノンコンボ	₩ M	下中	10.25	
	±28.88	中	20	
サイドステップスタップ	<b>4</b> <del>1</del> <b>9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b>	+ -		ı
キリングブレード			15	
腕拉腹固(*4)	*1中に3 <sup>2</sup> , 3 <sup>2</sup> , 3 <sup>3</sup> , 3 <sup>3</sup> , 3 <sup>3</sup> , 3 <sup>3</sup>		15.15	
首捻顔固	+ 4 <del>+ 1</del> − 1 0 +		35	
蟹挟み(*5)	接近してふかい	投げ	15	
アキレス腱固(・8)	5中に3,8,8,8	投げ	20	۱
膝十字固(*7)	*6中に8,8,8,8	投げ	35	
回転アキレス腱固(*8)	*6中に製,製,製,製,製		45	
前転腕十字固 がびつきアキレス登録	*5中に最,30, 36, 56	投げ	35 20	

**仁王砕き** 

鬼下駄

张五"

## 

キング

#### CHARACTER COMMAND LIST

スパイクコンボ&ライトハイキック	$\infty, \infty, \infty$	上下上	25.10.15	
スパイクコンポ&ライトアッパー	8,8,8	上下中	25.10,10	100
スパイクコンボ&ライトローキック	7.7.13	上下下	25.10.7	
クリークアタックコンボ	128,88,88,89	中上上下	10.12.6.15	
クリークアタック&レフトローキック	£3, 3, ¥3	中上下	10,12,10	
Jークアタック&レフトハイキック	설명, 왕, 왕	中上上	10,12,20	
クリークアタック&ライトハイキック	±3.33.35	中上上	10,12,15	
ラビッドコンボ&レフトローキック	公₩×4	中上上下	10.8.8.10	
ラピッドコンボ&双掌破	公子×3.乎.强. → 秃	中上上上上中	10,6,8,10,6,20	
ジャミングコンポ&ライトアッパー	88,88	上下中	20.15.10	
ジャミングコンボ及ライトローキック	36, 35, <b>4</b> 36	上下下	20,15.7	
タヤミングコンポ&ライトハイキック	8,8,8	上下上	20,15,15	3
ランディングキック包ライトアッパー	습[orCorV]♣출근	下中	25,10	
シッティングキック8レフトミドルキック	습[or♡or♡]♥₩₩	下中	25.15	
ランディングキック&ライトハイキック	<pre>分(or♡or♡)↓↓.</pre>	下上	25,15	-
レフトミドル&ライトハイキック	₩8.8	中上	10.15	1
ウインズエッジコンボ	2 € . ₹ . ⊕ (or 3 or 5) €	中上中	10,12,15(20,12)	2,00
フローズンキック	<b>♦(or</b> ♥)₩₩	下中	10,15	100
スパークコンボ	<b>♣</b> (\$ <b>♣)</b> ♣,♣,♣	上(中)上上下	10.10(15).6.15	
ライトローキック&バックスピンチョップ	<b>↓{or</b> ♥ 188.88	下上	10(7),10	Maria
連擊双掌破	(\(\frac{1}{2}\) \(\frac{1}{2}\) \(\frac{1}{2	上(中)上中	10,10(15),20	
ニールエッジコンボ	& Cortor 자 기육	上中	10,15(20,12)	i
返し技	相手の攻撃に合わせて	返し投げ		200
<b>ンイトハイキック&amp;レフトスピンローキック</b>	183,88	上下	20.15	1
レフトスピンローキック&ライトアッパー	<b>↓</b> (or ♦) <b>.</b> , ,	下中	12.10	-
PDKコンボ&ライトアッパー	(8° ±8° 8°	上下中	12.10.10	1
PDKコンボ&ライトハイキック		上中上	12,10,20	120-
アサルトコンボ	AB. 3. 3 - 3	中上中	10,10,8.20	100 A

ドラゴンブレス		下上上上中	15.10.10.10.30				
シャンプサイドキックライトサマー		生中。1. 6 (6)	25,30	1			
クイックサマーソルトキック		中	30				
ダブルサマーソルトキック		中中	30,30				
ドラゴンテイル	<b>珍</b> 第	下	35				
ローキックレフトザマー	しゃがみ中間、第	下中	10.30	1			
サマーソルトキック(小)は、で左サマーソルトにつながる。(中段・攻撃力30)							

技 名	コマンド	攻撃種類	攻擊力	(M
ブレンバスター	接近して・	投げ	.30	
ココナッツクラッシュ	接近して	投げ	30	
TOC	接近してご	投げ	55	
リームストンパイルドライバー	接近して公・予問	投げ	65	
ジャガードライバー(+1)	接近して長空中	投げ	25	
フャイアントスイング	接近して中令日中日中間	投げ・	70	
フンツーパンチ	<b>9</b> -, - <b>1</b>	上上	12(15).15	
ランツーアッパー	88.88	上上中	12(15),15,10	
ベロップキック	A A dord	中(よ)	25	
ナテライトドロップキック	\$\$\$\$B	上or中(よ)	40	
ジェイルキック	554	中	30	
トックルボム	a.e.	中	35	1
アリキック(*2)	<b>♣ 1</b> × 3 or - • • • • •	441	17.7.7	
リキック(カウンター時)(*3)		TFFFF	17.7.5.4.8	1
エルボードロップ	大し始め一	中	35	
スマッシュアッパー	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	中	20	
メマッシュアッパー グランドスマッシュ(*11)		下(ひ)	6	
	3 4 KR	<b>中</b> · .	20	
<b>ダイナマイトアッパー</b> フライングクロスチョップ		上下(よ)	15	
		中	40	-
ダブルニードロップ	⊕(or⊅)₩	中	20	
プランケンシュタイナー(投げ間合い外	1 00			1
ランケンシュタイナー(投げ配合い内		投げ	45	
ランケンシュタイナー(役け場合)、内 カートセす		投げ	20+45	4
イトストレート・・レフトアッパー		上中	12,15(15,10)	
ノフトストレート・ライトアッパー		下中	5,15	
ーンサルトボディーブレス		不	25	
ジャガーインパクト		上(不)	50	
ジャガーバックブリーカー	・ハカウンターヒット時間	投げ	30 .	
ジャンピングパワーボム	・リンターヒット時等での意味	投げ	50	
ハーフボストンクラブ	<b>背後接近して</b>	投げ	55	
コブラツイスト	背後接近して一	投げ	55	
フィギアフォーレッグロック	接近して地震	投げ	30	
アーチロックフェイスバスター		投げ	30	
ポストンクラブ	4中に勢, 38, 88, 88	投げ	25	
エルボースティング	₹. <b>9</b>	中	15	
メピニングスマッシュ	1-841C	中	10	
オクトパスホールド	・3の4発目ヒット時に,,	投げ	80	
マンティングアキレスホールド(・4)	接近しては、生活	投げ	30	
インディアンデスロック(*5)	/曲(=00 0) 1 00	投げ	30	1
コメロスペシャル	-5中に製、設、設、製、製	投げ	50	
	*4中に手, +P, -b-, -b-, -b-, -b-, -b-, -b-, -b-, -b	投げ	35	- 1
S. T. F スコーピオンデスロック	Action (C. A.)	投げ	35	-
メコーレイ ノナスロック ロバ ココー / クラップフラ/ ( )	1471-00: 00: 00: 00	1	25	-
Jバースアームクラッチスラム(*6	接近してこ。   1	投げ		1
バースアームクラッチスラム(・7		投げ	25	- {
バックドロップ(*8)	*6or*7中に子, 子, 子	投げ	18	1
ジャーマンスーブレックス(+9	) ************************************	投げ	15	-
パワーボム(*10)	19中にで、一、一、	投げ	25	

6 6	コマンド	20年度日	攻擊力	備考
折檻パンチ(*1)	接近して	投げ	30	
ドラゴンダイブ	接近して	投げ	30	1 12
ドラゴンニー	接近して口・	投げ	40	
ワンツーパンチ	88,88	EE .	10.12	1
ステップインミドルキック		中	15	
サマーソルトキック(大)		中	40.40.30	
サマーソルトキック(小)	♣台(or♡or勾)器	中	35.30.25	
スピンキックコンボ	8.8.8	上上上	20,12,12	3.3
左連拳	<b>8</b> ×5	すべて上	10,5,5,5,5	
ドラゴンナックルコンボ		上中上	12.6.8	
ドラゴンナックルコンボ		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	♣♠(or♠or♠)	中	30	17
ドラゴンロー	しゃがみ途中	下	15	
3連ハイキック(*2)	<b>8</b> ×3	上上上	25,10,10	1
フェイントミドルキック		中	15	
スライディング	しゃがみから公 全日	下	17	
ドラゴンサマー	8, 企8	上中	20,30	
ドラゴンスラッシュ	<ul><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li><li>□</li>&lt;</ul>	中(よ)	30	14
ドラゴンファング	☆●(☆☆でキャンセル)	中(不)	100	
フェイスクラッシャー	背後接近してBor8	投げ	45	1
ドラゴンフォール	1中に多,金,贵	投げ	35	
ミッパフトックナックサブー	I whatach CO	下中	12.38	

下中

上中

7.30

20,30

25,30

マーシャル・ロウ

ドラゴンローレフトサマー しゃがみ途中間、計

ハイキックライトサマー み。 シットストレートレフトサマー ● or 「日本の

## キャラクター・コマンドリスト

ジャッ				
技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して一		30	
ヘルプレス(*1)	8	中	20(40)	3
パイルドライバー	接近してピー		70	
バックブリーカー	接近してひむ・器		55	1
ピラミッドドライバー	接近してひ☆♪!		40	
スプリングハンマーバンチ	ダウン中→●	下	12	100
マシンガンナックル	₽£×5,₹	中不不不不不	15,20,25,30,35,40	
ストレート→エルボー→アッパー	8,8,8	上中中	17,25,25	
ハンマーコンボ	<b>%</b> ×3	上上中	18,20,25	
ダブルハンマー	立方途中間。於or部,器	中中	25,30or22,22	
スイングレナックル	<b>₽19</b> , <b>3</b> , <b>9</b>	中中中	15,12,12	
スイング日ナックル	₽±8,88,88	中中中	15,12,12	
メガトンパンチ	<b>◆</b> □	中	45[67]	
パワーシザース	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	中	25	
ヒッププレス(*2)	₽	中	35	
ワイルドスイング	<b>1</b> 1 2 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8 . 8	上中中上	12.15.15.30	
ギガトンパンチ	◇◇◇◇◇(レバー回転)♪	不	20,40,50,80,199	
ブラッドファン	*2or*3%8, 9, 8, 8	すべて下	10.10.10.10	-
ブラッドファン	*2or*3後录, 壳, 壳, 壳	すべて下	10.10.10.10	
その場しゃがみ(*3)				
ハンマーラッシュロー	<b>↓</b> ♀×3,役,↓♀	下下中中下	12,12,12,12,12	
ハンマーラッシュミドル		下下中中中	12.12.12.12.12	
ハンマーラッシュハイ	<b>₽</b> £×3,₩, <b>&gt;</b> 8	下下中中上	12.12.12.12.12	
ブラボーナックル	₽88	中	50	3
シザースメルトダウン	⇒or©♥,♥	中下	25,25	
シザースメガトン	<b>→</b> or>\$5, • \$8	中中	25.35	1
メルトダウン	しゃがみ中野	下	25	
シット&ジャンプ	*3中に金			1
シット&ヒッププレス	*3中によ	中	35	
カタパルトスロー	接近して全日	投げ	30	
カタパルトスロープラス		投げ	30	
メガトンスィープ	ΦΦΦΦ	下	35	1
メガトンストライク	しゃがみ中生、子	下中	12,35	
フェイスバッシャー	・)が決まった後	投げ	30	1
デスシュート	背後接近して	投げ	70	4 700
バイオレンスアッパー	立ち上がり途中	中	20	1
コサックコンボ	<b>★</b> 37, 35, 35, 35, 35	すべて下	25.12.12.12.12.12	
ハンマーラッシュロー	<b>★ \$</b> \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	中中下	12,12,12	1
ハンマーラッシュミドル	<b>→ ☆</b> %, ∰, ★%	中中中	12,12,12	20.00
ハンマーラッシュハイ	<b>♥ * 8</b> , <b>8</b> , <b>* 8</b>	中中上	12,12,12	-5
ハンマーラッシュロー	143,49	中下	12,12	700
ハンマーラッシュミドル		中中	12,12	9
ハンマーラッシュハイ	<b>▼ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b>	中上	12.12	-
アッパーラッシュ	<b>28</b> , 8, 8, 3	すべて中	15,12,12,12	
アッパーラッシュ	\$1.80.80 B	すべて中	15.12.12.12	

前掃腿	しゃかみ途中	下	15	Acade
市掃十字把	しゃがみ途中子、と	下中	15.25	1
前掃連腿	しゃがみ途中一。	下上	15.20	
<b></b> 的掃扇腿	しゃがみ途中等。	下下	15,10	I
蒼空砲	立ち上がり途中一	中	20	
<b>似震踏</b>	前大し始め	中	35	1
斬捶(*1)	立ち上がり途中・	中	18	
析捶通天砲	*1中に影, 88	中中中	18.15.20	
突双掌	•	中(よ)	30	
順捶(*2)	△₩	中	15	15
大纏崩捶	・2ヒット中に手		30	
<b>近腿</b>	₩	中	17	100
背面取り(*3)	ー・ヒット後心	上	12	
<b>後掃腿(*4)</b>	<b>☆</b> 母₩	下	12	- [
穿弓腿	・4中に→	上	25	
<b>哈招通天砲</b>	<b>→</b> %	不	50	3
フルネルソンスープレックス	接近して全	投げ	45	
ジャーマンスープレックス	背後接近していって	投げ	40	1
転身腿	<b></b> →	上	20	
息身肘	D → S	中	12	- D
灰步掌拳	() <b>4</b> €	中	12	
連拳	8.3	上中	10.10	50
疾步崩肘	11-0	中	18	1
析捶崩肘	立ち上がり途中間。日	中中	18.30	-
<b>繪</b> 弓腿	24, 4, 4	中下上	12.12.25	
信弓腿	8.79	中下上	12.12.26	1
<b>慮</b> 弓腿		上中下上	10.8.12.25	
听撃	9	中	18	
連拳大纏崩捶		上中中	10.10.30	200
<b>「腿通天砲</b>	20,00	下中中	10.10.40	3
連拳上段脚		上中上	10.10.20	
<b>基拳下段脚</b>	86, 87, 33	上中下	10.10.10	1
析捶前掃連腿	立ち上がり途中一、一、	中下上	18,17,20	В.
<b>听捶前掃十字把</b>	立ち上がり途中で、景、景	中下中	18,17,25	-
听捶前掃扇腿	立ち上がり途中一、一、	中下下	18.17.10	
<b>听捶槍弓腿</b>	立ち上がり途中学、先、美、美	中中下上	18,15,12,25	3
<b>新擊前掃連腿</b>	d-, -P, -j-, -j-	中下上	18.17.20	
<b>听擊前掃十字把</b>	20, 20, 20, 20	中下中	18.17.25	3
析擊前掃扇腿		中下下	18,17,10	2
<b>听擎通天砲</b>	8.8.2.3	中中中	18,15,21	
听擊槍弓腿		中中下上	18.15.12.25	
<b>听擎崩肘</b>	8.2.3	中中	18.30	
剪捶上段脚	23.4	中上	15.20	
<b>阴捶下段脚</b>	29,40 28,8	中下	15.20	-
<b>迅脚前掃連腿</b>		上下上	20,15,20	
	3.9.88	上下中	20, 15, 25	-
<b>凸脚削掃十字把</b>				
1.脚前掃十字把 1.脚前掃 意 腿				-
山脚削掃十字把 山脚前掃扇腿 記身連攻	다	上下下	20,15,10	

ミシェール・チャン						
技名	∃4≻k	攻撃種類	攻撃力	備考		
フィッシャーマンズスープレックス 接		投げ	,35			
フロントスープレックス 接		投げ	35	1		
ジャーマンスープレックス・3	中に撃	投げ	45			
<b>通天砲</b>	X 3	上中中	10.8.21	1		
<b>消天砲</b>	86.86	中中	12.20	serve of		

吉光(ヨシミツ)					
技 名	コマンド	攻蒙種類	攻撃力	備考	
雫	接近して一	投げ	30		
双破	接近して	投げ	35		
忍法陽炎(*1)	$\Rightarrow \Rightarrow \infty$	中	40		
忍法草薙	*1中に	上	40		
忍法卍葛	<b>(=</b> ¶×6	すべて上	10,10,10,10,10,10		
忍法卍芟(*2)	₩ 8 × 5	すべて下	12.7,7,5,5		

三散華	lmva	上上上	20.20.20
	₩×3		
忍法卍車	<b>₩</b>	中	30
吹雪	□ □ □ □ □	中	20
倒木蹴	*2中に⇔器	中	12
斬哭剣	₾8	不	15
絶鳴剣(*3)	Ф€8	不	90
稲妻	£,82	上中	35,30
露払い	₽₩8	下	12
PKコンボ	8.8	上上	12.30
PDKコンボ	88, ₹88	上下	12.17
卍あぐら(*4)	1.00		
千党(*5)	*4中☆	回復	
飛空剣(*6)	大しし始めに		
飛空襲剣	*6中に◆	不	25.40
旋風剣	*3中に.~ <b>%</b>	不	30
忍法卍菊	⊯28×8	中	10,10,10,10,10,10
不惑	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	不	100
惑	□ → 8 ½	不惑キャンセル	J 200
忍法風塵	背後接近していって	投げ	70
不憂	₽8	不	60
華厳	しゃがみ中☆〜●	不	30
忍法権落し	⊕☆◆器	投げ	50
日向砲	86.88	中	30
華輪	<b>♠</b> 22xc>	軸ずらし(体力消耗	€)
千覚無空舞	*5中に◆	ワーブ	
連獄剣	±28, ir ±	不	15
草薙砲		中上中	40,40,30
卍裏拳	\$8	上	12

### 書式龍(レイ・ウーロン)

技 名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
寝る	<b>₽</b> or->			
挑弓脚	相手頭側で寝た状態で	中	25	100
跳ね起き(相手足側)	寝た状態で			
<b>卯寝後掃燕舞</b>	相手頭側で寝た状態でい、	下上	10.25	1
背を向ける	♦or¢			
<b>肖身打</b>	背を向ける	上	12	19
背身下掃打	背を向け♥or⇒®	下	8	
背身崩墜	背を向ける	中	20	100
背身腿	背を向ける	中	15	
背刃落	背を向ける×3	中中中	15.15.15	100
背身後掃燕舞	背を向け↓or ひゅ. →	下上	10,35	
後掃燕舞	₩8.83	下上	10,40	To the
転身連咆	•	上上	18.18	
旋風連脚	おおりません (◆で記回 キック中 ●で寝る)	中	30	
旋風連脚	●の「 ●、 → (●で3回 キック中●で寝る)	中	30	
體声下段脚	D×88,88,88,88,88	中中中中下	10.10.10.10.20	1000
龍声中段脚	D-18, 3, 18, 18, 18, 18	中中中中中	10.10.10.10.15	
<b>狼牙摇震擊</b>	D 12 80, 80, 80, 80, 80, 80	中中中上中	15.8.8.21.20	
狼牙虎蹲山	⇒ 3, 4, 9, 6, <b>4</b> 3	中中中上下	15.8.8.21.10	
紙震撃	□>☆88,88	上中	35,20	1
虎蹲山	□ :: 32, ₹3	上下	35.20	
虚環脚	18,8	上下	25,20	25
雷光下段脚	→ 35, 32, 32, 32	上中中下	35.12.10.20	
冒光中段脚	→8,8,8,8	上中中中	35,12,10,15	1
弧流腿	3, 8	中	25	
<b>落顔砕</b>	背後接近して or a	投げ	45	100
線爪牙	D = 88, 88, 88, 88	上上上上		

#### CHARACTER COMMAND LIST

衿締め	接近して早	投げ	30	
飛空脚	接近して	投げ	40	The sale
払い倒し	<b>⇒•</b> •••••••••••••••••••••••••••••••••••	投げ	30	
妃睡廌(*1)	48			The same
鳳凰旋風脚	*1中に <b>3</b>	不	90	
鷹爪連脚	*1中に置×4	中中中中	15.15,15.15	B. W.
伏寝弧流腿	相手足側でうつ伏せから	中	25	
<b>伏寝掃腿</b>	相手足側でうつ伏せから	下	15	1
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て			
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝てか			
雷光跳脚		中	30	
伏寝滑	相手足額でうつ伏せから	下	15	
拳暫連脚	8 8 8	下下中	7.7.35	

## 風間準(カサマ・ジュン)

24.名	3751	体型推動	攻撃力	備考
翠連勁	9. 9·	上中	10.15	
鬼殺し	→88	中	15	1
真空刈脚		<b>千</b> 干不	14,14,14	
刈脚流雲墜	8,8×3,88	下下下中	14.14.15.25	13
流雲墜	<b>5</b>	中中	15.21	
撃勁下蹴り	8.8	上下	10.14	A COLOR
權連勁	9.3	上中	10,10	
白鷺遊舞	8, 2, 3	下上上中	7,10,10,25	
霞蹴り	•	上	35	
紫雲二段蹴り	133	王上	5.22	1
鬼首落し	→ 38	中中不	30,40,40	
刈脚白鷺遊舞	66, 36, 86, 86, 86	下下上上中	14.7.10.10.25	1
翠連紫雲	9, 9, 3	上中下上	10,15,15,20	
泰山白鷺	8.8.8	下上上上	7.10.10.12	1
翠連衝腿	₩, %, ₩	上中中	10.15.14	ルーブ
墨勁刈脚	8.8×3	上下下下	10.14,14,14	1
霞掌拳	<b>■</b>	中	15	
電車蹴り	<b>- - 8</b>	中	20	1
竜車蹴り刈脚	<b>♠ </b> , <b></b> × 3	中下下下	20.14.14.14	
電車蹴り鬼殺し	<b>•</b> 8.3	中中	20,15	200
泰山白鷺刈脚	<b>3</b> , ₹, ₹, <b>3</b> ×3	下,上,上,上,下,下		ループ
蛇回し	接近して	投げ	35	1
腕十字固め	接近して	投げ	35	
約鐘割り	背後接近していって	投げ	45	13
白山	接近して	投げ	45	-
返し技	相手の攻撃に合わせてもいっても	The second secon	100 100 100 100 100	1
白鷺下段脚	\$.8. ₽8	下上上下	7,10,10,20	

#### 〈コマンドリストの見方〉

**♥=**□ボタン/♥=△ボタン/♥=⊗ボタン/♥=□ボタン /⇒=レバーを入れる/⇒=レバーを長めに入れる/☆レバー ニュートラル/ リージャンプ/上ー上段攻撃/中=中段攻撃/ 下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃/投げ=投げ技/不=ガード不 能技/よ=相手がよろける/ひ=相手がひるむ/※攻撃種類と 攻撃力の欄にある()内の数字は、レバー前入れの時のもの。攻 撃力の欄の [] 内の数字は、カウンターヒット時またはクリー ンヒット時のものです。備考欄のボタンは投げ抜けコマンド。





# アドヴァシストヴァンストヴァンブボ

オーソドックスなシステムを採用し、格闘ACTの初心者から楽しめる期待の『V.G.』の発売日が迫ってきた! リニューアルされキレイになったキャラクターに美しいビジュアル、ファン必見の豪華キャストとPS版は見どころいっぱいだぞ!!

## キャラクター &基礎攻略

このゲームはいたってオーソドックスに作られていて、必殺技のコマンドもそんなに複雑なものはない。体力ゲージが赤く点滅したときに超必殺技が出せる程度に押さえてあって、格闘ACTの初心者でも安心してプレイを楽しむことができるぞ。

モードは下で紹介している3種類があり、

## 総まとめ!!

いろいろと楽しめる。今回は、ストーリーモードをクリアするための相手の出現順のワンポイント攻略に加え、キャラクター別に基本的な戦い方を紹介するぞ。また、各キャラの必殺技のコマンドも同時に紹介してるから、お気に入りのキャラクターの特徴をしっかりチェックしておこう!



▲PS版は、ゲーム中のキャラクターが新たに描き直されて キレイになっている。アクションパターンも増えているぞ。

## 1) STORY E-K

このモードでは、ヒロインの武内優香でプレイし、"V.G." 大会に出場するライバルを相手に勝ち抜いていく。プロローグや対戦相手との試合の前に、美しいビジュアルが挿



入されるぞ。 ストーリーも 練られていて 感動的な展開 をするのだ。



## 2 NORMAL E-K

9人の中から使用するキャラクターを選択 し、同キャラを含む9人と戦うCOM戦モード。エンディングが各キャラごとに用意され ているから、全員のエンディングを見るだけ



でも楽しめるん じゃないかな。 難しいと思った ら、難易度を下 げてプレイ!



▲全エンディング目指してがんばろう!

## 3 VS E-K

対COMと2Pの対戦プレイが楽しめる、 VSモード。対COMでは対戦相手を自由に 選択できるので、ここで苦手なキャラクター を相手に練習するといいぞ。また、ハンディ キャップやステージセレクトも可能。



 ジャンル
 啓開ACT
 価格
 ¥6,800

 メーカー
 TGL
 対応周辺機器
 メモリーカード(1フロック)

 発売日
 4月予定
 2P対戦可

## ビジュアルを見るためのストーリーモード 深次 攻略!!



#### VS 久保田 潤

久保田は、強力な投げ技 \*久保田バスター"を持っている。投げ間合いが広いので、遠距離から \*気吼弾"を連射して戦おう。



スピードの速い、突進系の必殺技を持つ真奈 美。飛び道具のスキに反撃を受けないように、 立ちキックのキャンセルから出そう。

#### VS 結城 綾子

突進系の必殺技 "レイプストーム" でガンガン押してくる綾子 積極的に攻めてくるようなら、敵の攻撃に合わせて "蒼龍撃" でOK!

### VS 八島 聡美

聡美の場合、近距離で戦うと強力な \*火焰 斬"で攻撃してくるため、間合いをあけ \*気吼 弾"を撃ち飛ばせて"蒼龍撃"か立ち強キックだ。

#### VS えりりん

えりりんには、中間距離をメインにキャンセルから \*気吼弾\* や \*電駄天足\* を狙っていこう。 \*えりりんマッハバンチ\* に注意!

#### VS 増田 千穂

千穂との戦いでは、積極的に飛び込みからの 連続技を狙っていくといいぞ。 千穂の体力ゲー ジが点滅したら、地上戦に切り替えて戦うこと。

#### VS 武内 優香

まず敵の出方を見て、敵が攻めてくるようなら"着龍撃"のチャンスを狙い、何もしない場合は"気吼弾"でけん制して飛び込みを待つ。

#### VS 梁瀬 かおり

彼女と戦うときは、対空技のない弱点をついて飛び込みから強キックじゃら・・強バンチ(キャンセル)・ 離駄天足を狙うのだ。

#### VS レイミ 謝華

スタートしたら画面端までさがり、 \*気吼弾\* を連射する。レイミか飛び込んでくるのを待って \*蒼龍撃\* で撃墜するのが安全。

#### VS K18K2

KIとK2は頭上から来る \*サンダー・ボルト" が強烈なので、ダッシュで近づいて足払いで転ばせて起き上がりに足払いを重ねるのだ。





優香はヒロインだけあって、その実 カはトップクラスだ。飛び道具の \*気 吼弾″連射から敵が飛び込んできたと ころを対空技の"蒼龍撃"で撃墜する のが基本パターン。これに飽きた人は、

飛び込み攻撃から弱攻撃連打後、キャ ンセルをかけて "蒼龍撃" または "韋 駄天足"につなげると、強烈な連続技 が完成。スカッと豪快で気持ちがいい ぞ。困った時は"鬼龍韋駄天撃"だ!

都立丁学園2年生 17歳 8月7日生まれ A型

163cm 体重 55kg

3サイズ 88/59/88

好きなもの 果物・ゲーム

嫌いなもの

脂っこい中年・卑劣なこと キャラクターボイス

野上 ゆかな





▲▲ "気吼弾" で敵を飛ばさせて撃墜 するのが基本パターン。間合いが近い ときは "蒼龍撃"、遠距離では "韋駄 天足"を対空技に使うといいぞ。敵の ジャンプを見てからでも間に合う。



#### 必殺技



気の弾を前方へ放つ飛び道具。 出るまでに多少スキがあるので、 キャンセルから出すといいぞ。

#### 



斜め前方へ拳を突き上げてジャ ンプする対空技。上昇中が無敵だ から飛び道具も抜けるのだ。

#### 



#### 量駄天足

ダッシュから足を振り上げて攻 撃する必殺技。遠距離から飛び込 まれたときの対空技に使おう。

#### **↓**ヒ←+キック



#### 気吼連弾(体力点滅時)

連続して気の弾を放つ超必殺技。 弾が小さいので攻撃判定が狭く、 出している間はスキだらけなのだ。

#### **↓ヒ←↓ヒ←+強パンチ**



#### 鬼龍韋駄天擊(体力点滅時)

気吼弾のあとに韋駄天足→養龍 撃と立て続けに必殺技を繰り出す 強力な超必殺技だ。

#### COMMAND

#### 必殺技



#### 裝門剣

隠し持った手裏剣を投げつける 飛び道具。遠距離でのけん制に使 うと効果的だぞ。

#### **レヒ** ナパンチ



#### 鑺瀌婇

拳を前方へ突き出し、敵に向か って勢い良く突進する必殺技。強 ボタンで出すと多数ヒットする。

#### ←タメ→+パンチ



前方に煙り玉を投げ、敵の足元 を攻撃する。出るまでのスキが大 きいため、あまり使えない。

#### ↓ y → ↓ ← + パンチ+キック



"紫閃剣"の強力版で、前方に複 数の手裏剣を投げる。広範囲に広 がるのでかわされにくいのだ。



▲ "飛燕撃"はタメ時間が短いので、通 常技から簡単につなげることができる。



千穂 ますだ ちほ 増田

私立A高等学校2年生 16歳 4月2日生まれ B型

体衝

51kg 3サイズ 83/59/85

好きなもの 湯豆腐・和菓子 嫌いなもの 祖父・辛いもの キャラクターボイス 椎名 へきる

千穂は対空技がないため、敵に飛び込まれやす いのがウイークポイント。対処法としては、彼女 は空中投げを持っているのでこれを使う。敵の飛 び込みに合わせて早めのタイミングでジャンプし、 空中投げを狙っていく。地上戦では突進系の"飛 燕撃"が強く、キャンセルからつなげて敵を画面 端へ追い込むことも可能だ。飛び道具の『紫閃 剣"はスキが大きいため、あまり多用すると反撃 を受けてしまうので注意しよう。





ドマークのグローブを使った が 見の "ねころけっとぱんち"が の飛び道具を抜けて攻撃する。 の必殺技"ごろごろあたっく" も技の出が早く強いが、ガードされる と戻りを狙われてしまうためCOM戦 では使わない方がいいぞ。

真奈美 くすのき まなみ

県立K女子高等学校1年生 15歳 9月7日生まれ O型

143cm 34kg 3サイズ 75/57/79

好きなもの ママの手作りクッキー・絵本 嫌いなもの おばけ・ピーマン キャラクターボイス 荒木 香恵

▼グローブの戻りに少し スキはあるが、けん制に はもってこいの \*ねころ けっとばんち"。



▼足払いなどで敵の攻撃を 待ち (この時にタメる)、 何かしてきたところに \*こ ろごろあたっく"を合わせ て攻撃するのだ。







#### ねころけっとばんち

ゴムの着いたネコの手型グロー ブを飛ばす必殺技。ボタンの強弱 で飛ぶ距離が異なるぞ。

#### 



#### ごろごろあたっく

身体を丸め、回転しながら突っ 込んでいく突進系の必殺技。スピ ードが速くて使えるぞ。

#### ←タメ→+パンチ



#### ごろごろあたっく2

いったん後ろに下がり、万歳を しながら前方へジャンプする。敵 の飛び道具を超えることも可能だ。

#### **ヒタメ** ナキック



#### ばんざいあたっく

「ごろごろあたっく"と同じよう に敵に突進する必殺技。見た目が とってもかわいいのだ。

#### ←タメ→+パンチ同時押し



#### ねこしょうらんぶ

これは投げ技の一種で、通常技 を連続して繰り出す。間合いが狭 いので狙うのが難しいかも。

#### トレメナ強キック



#### ごっついねころけっとばんち (体力点滅時)

"ねころけっとぱんち"の強力版。 飛んでいくと、徐々にグローブが 大きくなるのだ。笑えるぞ。

#### → → → → + パンチ+キック

#### COMMAND

#### 必殺技



#### アースシェイカー

地面に拳をぶつけ、火柱を上げ る必殺技。対空技にもなり、これ ✓ で飛び道具を抜けることも可能。

#### **↓**ヒ←+パンチ



#### 久保田バスタ

敵を抱えて大きくジャンプし、 バックブリーカーのように攻撃す る。攻撃力がとても高い必殺技。

#### **ラ** トレ レ メ ラ ナ パ ン チ



この技は、身体を反らせて敵の 攻撃をかわすことができる。これ 自体に攻撃力はないので注意。

#### **ラ**レメ+パンチ



#### ベアハッグ

多彩な投げを持つ久保田の投げ 技の1つ。敵をさば折りでグイグ イと締めつけるプロレスの技だ。

#### ←〇日→+強パンチ+強キック



#### 久保田スペシャル(体力点滅時)

久保田の超必殺技はジャーマン スープレックス2発後、"久保田 バスター"へつなげる。

#### →↓←→↓←+強パンチ

#### スキを狙って投げる

久保田は移動スピードが遅いので、ガンガン攻めること ができない。そこで敵の攻撃を待ち、"避け"を使いなが ら接近して "久保田バスター" を狙うのだ。この必殺技は 間合いが広いので、決まる距離をしっかり覚えておこう。



したら、 \*久保田バス ター"のコマンドを入 カしよう!



◀中距離では、技の出が早くリー チの長い立ち強キックをメインに 戦うといいぞ。



久保田 潤 くぼた じゅん 県立日高等学校3年生 18歳

11月18日生まれ AB型 172cm

体重 56kg 3サイズ 85/60/86

ぬいぐるみ・チョコレートサンデー 嫌いなもの

弱い男・ゴキブリ キャラクターボイス 手塚 ちはる



# 梁海かおり

#### 地上戦をメインに戦おう

かおりの基本戦法は、遠距離から飛び道具の "裂尖蹴"をけん制で使い、敵が飛び込んできたところを "燕絢斧"で撃墜するパターン。接近戦になったときは、敵の足元を狙うようにしてジャンプからすぐに低空で "螺旋蹴り"を出すといいぞ。また、"踏撃"は空中で何発でも出せるので、踏みつけたら連続で狙っていこう。

#### **PROFILE**

梁瀬 かおり やなせ かおり

私立F女子短大1回生 18歳 9月7日生まれ 〇型

身長 159cm 体重 45kg 3サイズ 84/58/87

好きなもの 温泉・アイスクリーム 嫌いなもの だらしない人・生魚

キャラクターボイス 白鳥 由里

されても続けて出す と、反撃しようとし た敵にヒットするぞ。

▼ "踏撃" はガード

▼近距離では、ジャンプしたらすぐに 方向キー下+パンチボタンで低空の \*螺旋蹴り″を狙っていこう。



**▲**かおりの技でリーチの長いのが、 このしゃがみ強キックだ。



必殺技



#### 製尖賦

回し蹴りのモーションで、足先 から飛び道具を放つ必殺技。遠距 離でのけん制に使えるぞ。

#### ↓ょ→+パンチ



#### 燕絢斧

回し蹴りを出したまま、敵に突 進していく必殺技。敵の遠距離か らの飛び込みに対して有効だ。

#### **↓**ヒ←+キック



#### 踏擊

この技は、空中で敵の頭を踏み つけて攻撃する。ガードされた場 合、体力を削ることはできない。

#### ジャンプ中に レナキック



#### 螺旋蹴り

身体を回転させながら、鋭角的 にキックを繰り出す技。"踏撃" 同様、敵の体力は削れない。

#### ジャンプ中に↓+パンチ



#### 烈斬慟(体力点滅時)

かおりの超必殺技は、乱舞系の 連続技。技の決まる間合いが狭い ので、近距離で出すようにしよう。

#### COMMAND



#### バーニング・ローズ

レイミの飛び道具。彼女は背が 高いのでほかのキャラクターより 飛ぶ軌道がちょっと高いんだ。

#### **レ**メ → + パンチ



#### ハリケーン・ローズ

長い脚をサマーソルトのように 振り上げる必殺技。対空技として 威力を発揮するぞ。

#### 



#### ローズ・スティンガー

この技は突進系の必殺技で、肩 口から敵に向かって突っ込んでい くのだ。威力が大きいぞ。

#### ←タメ→+キック



#### グリフォン・ネイル (体力点滅時)

敵を抱え上げ、高くジャンプし てから地面にたたきつける超必殺 技。ダッシュ移動が短いので注意。

#### ←→↓←+パンチ+キック











に対しては、リーチの長いジャン プ強キックで積極的に飛び込み攻 撃を狙っていこう。

#### 必殺技を多用 して政める

彼女の必殺技は、どれも強力なものば かり! 基本的には、飛び道具で敵を飛 ばさせて対空技で落とす黄金パターンが 使える。対空技には <sup>\*</sup>ハリケーン・ロー ズが最適で、タメ時間が短いので、飛 び道具を撃った瞬間に方向キーを下に入 れておけば敵の飛び込みに十分間に合う ぞ。遠距離から飛び込まれたときは、 ローズ・スティンガー″が有効だ。

レイミ 謝華 れいみ じゃはな

私立S女子学院 1 回生 18歳 2月27日生まれ 日型

165cm 体重 49kg 3サイズ 85/58/87

好きなもの 名声・美・ホットミルク 嫌いなもの

キャラクターボイス 渡辺 久美子

# えりりん

# 道方は、直続技をたたらの

彼女は飛び道具や突進系の必殺技はないものの、 通常技のキックのリーチが長くて攻撃判定が強い。 これにキャンセルをかけ、必殺技につなげるのが 効果的な戦法だ。また、"えり")ん三連舞"が強 カ! この技は連続技になっていて、 3発入ると敵が吹っ飛ぶぞ。移動

(人ると敵が吹っ飛ぶぞ。移動 にも使えるので、中距離から 常に狙っていこう。

#### **PROFILE**

**えりりん** エリナ=ゴールドスミス The Rival勤務 20歳 5月28日生まれ A型

身長 160cm 体重 50kg 3サイズ 91/57/88

好きなもの 大阪・素直な人 嫌いなもの 関東弁・納豆・優柔不断 ) キャラクターボイス 松下 美田紀

ヒジ→パンチ→キック攻撃 を3発連続で出す"えりりん 三連舞"。2発目で止め、別 の技に切り替えることも可能。



#### COMMAND

必赖特



#### えりりんマッハパンチ

マシンガンのように連続でパン チを繰り出す必殺技。画面端で決 まると多数ヒットするぞ。

パンチ連打



#### えりりん脳天パンチ

この技は、斜めジャンプから敵 の頭めがけて拳を振り下ろす。技 の出が早いので奇襲に使えるぞ。

**レタメ**↑+パンチ



#### えりりんファイヤー

胸の谷間に隠し持ったライター で巨大な炎を出す必殺技。見た目 より攻撃判定が狭いのが残念。

←タメ→+パンチ



#### えりりんチョップ

立ったまま下方向へ拳を振り下 ろす。飛び込みから連続技に組み 込むなら、この必殺技がオススメ。

**→**メ**レ**ヒ←+パンチ



#### えりりん三連舞

えりりんの最大の武器になる必 殺技。コマンド入力後、キックボ タンを連打するのがポイントだ。

↓ ヒ ← + (キック×3)



#### えりりんスマッシュ(体力点滅時)

乱舞系の超必殺技で、投げ扱い になっているので間合いが狭い。 ダッシュから狙っていこう。

→→→+強キック



#### マッハスピン

逆さまの状態で、回転しながら 垂直に上昇する必殺技。対空技と して威力を発揮するぞ。

#### レメナキック



#### ノイブストーム

突進しながらカカトで攻撃する 必殺技。移動距離が長く、2段攻 撃になっているのがうれしい。

#### **レ**ヒ←+キック



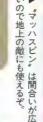
#### スパイラルダイブ(体力点滅時)

綾子の超必殺技は、投げ技。敵 を捕まえてジャンプし、そのまま 地面で踏みつけるのだ。

#### レメラスナキック同時押し



合いが結構広い。







み攻撃からつなげるのだ。 中段攻撃なので、しゃが 中とでする。

結城 綾子 ゆうき あやこ

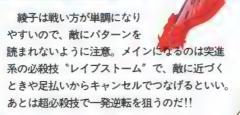
フリーター 19歳 11月29日生まれ 日型

163cm 体重 49kg 3サイズ 85/54/88

天野 由梨

好きなもの 他人の注目を集めること 天下一品ラーメン 嫌いなもの 子供・ダンスをジャマするもの キャラクターボイス

で強力な 転を狙え!!









八島 聡美 やじま さとみ

都立丁学園2年生 16歳 10月22日生まれ 〇型

154cm 体重 41kg 3サイズ 78/51/82

好きなもの 努力・弟の大介 嫌いなもの 賞乏・曲がったこと キャラクターボイス 横山 智佐

#### 

#### 多維技



#### 火焰斬

両手から炎を出しながら回転し、 ジャンプする必殺技。上からの攻 撃に弱いので対空技には使えない。

#### ← ↓ ヒ + パンチ



画面外にジャンプして、急降下 しながら手刀で攻撃する。位置が わかりにくいので有効だ。

#### **←**ヒ ↓ ⊿ → + パンチ



#### 翔炎脚

炎に包まれたカカトで攻撃する 必殺技。技の出が遅いため、つぶ されやすいので注意しよう。

#### **レ**レ ← + キック



#### 聡美ブリンガー(体力点滅時)

投げ技扱いの超必殺技で、乱舞 攻撃のあと、敵のお腹をつかんで 炎をたたきつけるハデな技だ。

◆ヒ←◆→+強パンチ



#### 必殺技



#### サンダー・スパーク

全身を闘気に包み、バリアーの ように身体を守る必殺技。対空技 として使えるのだ。

#### パンチボタン連打



#### サンダー・スピア

この必殺技は、前方に電気を帯 びた閃光を放って攻撃する。間合 いが狭いので使えない。

#### **レヒ**ナキック



#### サンダー・ボルト

敵がどこにいても、敵の頭上を 狙ってサンダーを落とす必殺技。 遠距離で出しているだけで有効だ。

#### **<del>ヒレレメラナパンチ</u>**</del>



ボルト"は、技 を出している間 無敵の状態にな っているので強 力なのだ。



**◆COM戦で登場する** K1&K2は、かなり 手強い相手だぞ。

ストーリーモードでレイミ謝華を 倒すと登場する、ラスポスのK1と K2。名前が奇妙だと思った人もい るかも知れないが、この2人、実は サイボーグなんだ。詳しい設定につ いては、ストーリーモードをプレイ してのお楽しみってことで、ここで はあえて触れない。今回コマンドを 紹介したが、どうもこの2人でプレ イできるらしい。続報でそのへんを 紹介するのでお楽しみ!!

#### ヴァンパイア

ついに発売も間近に迫った「ヴァンパイア」。カ プコン製の格開ACTでありながら、同社を代表す る『ストII』とはまったく別の進化系をたどること になるシリーズの第1作目だ。その練り込まれたゲ ームシステムは、その後さまざまな他の格闘ACT に大きな影響を与えることになる。現在はもはや当 然のものとなっているシステムでも、このゲームで 初めて登場したものが少なくないのだ。ここでは、 その特徴あふれるゲームシステムの紹介を中心に、 ゲームに登場する魅力的なキャラクターについての 情報をお届けするぞ。これさえ読めば、「ヴァンパ イア」を知らなかった人でも万事O

K。充実した「ヴァンパイア」 ライフが送れることうけあいだ。



登場キャラは全員モンスター

このゲームに登場するキャラはすべてモ ンスター。人間には不可能な、特異きわま りないアクションを見せてくれるぞ。



#### 登場キャラの変形がすごい

特にすごいのがキャラの変形。攻撃する とき、攻撃を受けたとき、極端なまでに自 らの体を変形させてくれるのだ。



#### 勝利 メッセージ

- ●これが私の真の実力だ おぼえておくがいい
- ●だれが最強力・・・・・・きくまでもなかろう?◆そのくらいでやめたらどうかね またぶざまに負けたくはあるまい?
- ●フッ, 私に「敗北」は似合わない

- 私を相手によく関った その力に敬意をあらわそう
   まぐれにしては上出来だ 楽しい夜になったよ……フラ
   もう少し遅んでやってもよいが あいにく私はいそがしい場でね
   フッフッ, おもしろかったよ たまには危機等というのも悪くない
   実におろかな男だ この私をかたってタダですむと思うな
   私の高資なる力までは マネできなかったようだな
- ●そこまでだ あとは地獄でくいるがいい

- ●その体にきざみこんでおけ つねに勝者は1人……それが私

- ◆社の体にきさみこんであず つねに勝着は1人・・・・・それが生

   ◆社を借したくようをかけていることだる それがマナーというもの\*\*
   ・業しい時を過ごせたよ ほんの少し物定りないがね。
   ◆100年がりの関いだというのに この程度であしまいかね?
   ◆キニはずしないか。
   すべるそのみ込む層の変動を!
   クックッ、いや失動、あまりにキミがこっけいなものでね。
   今夜はキミの血でかんばいといこう。



# 『ヴァンパイア』 10の新システム

#### 一度の攻撃で連続ヒット!!

このゲームでは、ひとつの技でありながらそ れだけで複数ヒットするものがある。モリガン の近距離立ち強キックやフェリシアの遠距離立 ち強キックなどがそれ。一発一発の破壊力は低 めだが、連続技扱いになるのだ。



#### 進動性UPでヒット&アウェイ

前方ダッシュ、後方ダッシュの採用により、 機動性がアップしたというのも大きなポイント だ。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッ シュ攻撃を出すこともでき、ゲームの戦略性が より高まったのだ。



#### 特殊効果を持つ通常技

レバー(PS版では方向キーだね)を一定方 向に入れながら攻撃ボタンを押すことで、ただ 攻撃ボタンを押しただけのものとは違う技を出 すことができる。特殊な効果を持つものが多い が、全キャラが持っているわけではないぞ。



#### 少々わかりづらいけど重要!!

ちょっと気づきにくいのだが、画面下のスペ シャルゲージが溜まると、そのゲージがなくな るまで、キャラの基本攻撃力が25パーセントア ップするのだ。必殺技を出すのが苦手な人は、 通常技だけで押していくのもひとつの手だぞ。



#### 空中でも必殺技が出せる!!

種類は限られるが、空中で必殺技を出すこと もできる。ちなみにこの空中でも出せる必殺技、 デミトリのカオスフレアのようにコマンドが同 じものとモリガンのソウルフィストのように空 中ではコマンドが変更されるものと2通りある。



#### あの必殺技が見違えるように!!

スペシャルゲージが溜まっている間は、各キ ャラとも、いくつかの必殺技の視覚効果、攻撃 範囲および攻撃力が変化するのだ。ただし反面、 その元になった必殺技は、ゲージが溜まってい るときには出すことができない。注意しよう。



#### それなら空中でも守れなきゃ!

空中で必殺技が出せるのなら、空中でガード ができてもおかしくない。「ヴァンパイア」で は、空中でバッチリ相手の攻撃をガードするこ とができるのだ。相手の攻撃を空中ガードした 後、こちらの攻撃で撃墜することも可能だぞ。



#### 超破壊力・スペシャル必殺技

スペシャルゲージの使い方として、もっとも わかりやすいのがこれだろう。ゲージが溜まっ ているときのみ、各キャラ固有のスペシャル必 殺技を使うことができるのだ。うまく使えば一 発逆転も可能だぞ。



#### もう投げは怖くない…か!?

相手が投げのモーションに入った瞬間にこち らも投げのコマンドを入れれば、受け身を取っ てダメージを減らせるのだ。ただしタイミング はシピア。投げられたことに気づいてからでは もう遅い。狙って出すのは難しいかも。



#### ピンチの時こそ反撃のチャンス

ガード中に一定の必殺技のコマンドを入力す ることで、ガードのモーションをかき消して必 殺技に移行することができる。これがガードキ ャンセルだ。非常に有効な攻撃手段といえるが、 ちょっと出すのが難しいのが難点といえば難点。



- …イイわ あなたの生命で満たされてい
- あなたカワイイわ そうやってムキになってるところか ▼ってあげる……あなたの全てを
- あなたって退屈ね 私。もう帰るわ



- ●おイタが過ぎてよ オシメがとれてからいらつしゃい!●もう感げられない。 よめ、そのくもつける●そんなに係れなくていいの 編みは少しだけ、あとは間に落ちる快感よ

- ●私が1番美しい 同じ顔を持つあなたはゆるせないの●あなたはまぼろし・・・・・■が生んだいつわりのすがたよ 「加速大工」」」」「の創金製」」」「気量物値」」」。
- ○このほとは、これでは、これでは、これできるのできるのできます。
- ●どう? 聞う私も美しいでしょう でも見とれてちゃ勝負にならないわね●もっと私をソクソクさせて わすれられない夜にしたいの
- ○スツキリしたわ, どうもありがと
- ●ウブフッ、可楽しいわね まさか本気で勝てると思ってたのや●どうしたのや 私をすきにしていいのよ、できるのならね
- ●また今夜あいましょう あなたの悪夢のなかで !!



## ロキャラの特性、戦い方、そして有効





投げなのかうれしい

#### ●地上、空中で撃ち分けるカオスフレアがカギだ!

地上、空中でカオスフレアを繋っているだ: けで、ピクトルやアナカリスなどの体の大き いキャラは動きを封じてしまうことも可能。 また、デミトリはダッシュ中に姿を消すこと ができる。この間は相手の攻撃を受け付けな いので、攻め込むときにはダッシュをメイン に使っていこう。有効なのがダッシュからの

ネガティプストーレン。ミッドナイトプレジ ャーも投げ扱いの技なので、スペシャルゲー ジが溜まっているときは、かわりにこちらを 使ってもいいだろう。ただし、この時は相手 のリバーサルに注意が必要だ。デモンクレイ ドルをからめて相手を惑わすことができれば、 流れはもうこちらのものだ。



#### 一勝利のポイントはダッシュとベクタードレインだ!!

持っている必殺技の性能から、基本的には デミトリと同じでいいと思われるかもしれな いが、それは間違い。デミトリとモリガンで はダッシュの性能に大きな違いがあるのだ。 モリガンのそれは空中に浮かび上がるものの ため、そこから投げにつなげることは事実上 不可能なのだ。よって、ダッシュからの空中

コンボ、そして地上での連続技とつなげてい くといった戦い方が有効になる。もしこれを 警戒して相手の動きが止まったらしめたもの。 着地後にベクタードレインで投げてしまおう。 投げを恐れてやみくもに技を出してくるよう な相手には、シャドウブレイドが有効だ。常 に相手の裏をかいた戦い方を目指そう。





#### ●機動性を生かして、ビーストキャノンでラッシュ!!

とにかくスピードが速く、必殺技のスキま でもが非常に小さいガロン。この特性を生か して、怒涛のラッシュを欠ける以外に戦い方 は考えられない。素早い通常攻撃によるチェ ーンコンボを狙っていくのがオーソドックス なパターンだろう。地上、対空、空中と、3 つの使い方のあるビーストラッシュは非常に

素早い上に攻撃判定も強めで、ジャンプして からすぐに出せばフェイントとしても役に立 つ優れものだ。気分を変えて待ちに入っても、 強力な対空必殺技のクライムレイザーが、ば っちりガロンの身を守ってくれる。ダッシュ の体勢も低く、相手に反応されづらい。どん な局面にも簡単に対応できるキャラなのだ。





▲スペシェルル紛特 水の道具を

#### 2担うは絶大な破壊力を秘めたチェーンコンボ!!

多段ヒットする通常技を多く持っているの で、チェーンコンボがお手軽で強いのがフェ リシアの特徴。基本的に強攻撃なら、どれを 出しても判定はそこそこ強いので、飛び込み からのチェーンコンボを狙っていくのがオー ソドックスなパターンだろう。反面、必殺技 のスキは少々大きい。サンドスプラッシュが 飛び道具をかき消して相手に攻撃できたり、 ローリングバックラーで相手の飛び道具をく ぐることができるので、必殺技は主に相手の 飛び道具を封じるために使うことになるだろ う。ただ、飛び道具さえ封じてしまえば、も はやこちらのペースとも言えるので、重要な 役割であることには間違いないんだけどね。





相手の近くで出すと効果的な

#### ||怒涛の攻めで相手に付け入るスキを与えるな!|

人造人間と言うこともあってか、とにかく : 近づいてしまえば話は別。メガスパイク、メ その攻撃力の高さは尋常ではない。ただ、そ れも当たらなければ意味がないわけで、タダ でさえ動きが遅い上に『ヴァンパイア』で唯 一前方ダッシュを持っていない(後ろにはダ ッシュすることができる) ビクトルは、基本 的には弱いキャラとして定着している。が、

ガショックで一気に大ダメージを与えること も可能なのだ。ここで課題になるのがいかに 指定相手に近づくかということ。体が大きい 上にジャンプが低いので、飛び込みは禁物だ。 ギガバスターやハイギガバスターの無敵時間 を利用して、少しずつ近づいていこう。

- 勝利 メッセージ

- ●戦いには死力をつくす それが意のやり方だ。 ●バッキリ言まう ノロマに用はない! ●これ以上いたいるのは 大のしか。

- ●おっ こここと おうしょうぎわが無いせ ●まっ、 \*\* 世の中はは \*\* この俺を本気にさせるとはな \*\* ●なかぶかのかみごをえだな \*\* 血のソースも悪くない \*\* ●きたえ直してかってこい \*\* もっとも見はさらに強くなっているが切 \*\* ●おまえのキバは見せかけか \*\* なさけねえ
- ●敗北の味,タップリとあじわいな!

- ●かみ殺されるか、しっぽを巻いて逃げるか 2つに1つだ!!
- ●まだか \* だ越えられないのか 己の限界を!!
- ○極のキ川に敵はない!!
- ●月が俺を狂気にかりたてる 「すべてを切り裂け」と
- ●機の名はガロン 風よりも速い人装の戦士●そろそろあきらめな おまえしゃ100年かけても骨を倒せない●相手の実力をみぬくのも強さのうちだ おまえにはそれずらない

#### な連続技を 拳大公開!! PART:1

#### テミトリは、このチェ ーンコンボかお手軽 8有効だ!!

相手を転ばせる意味も含め て、しゃがみ弱キック→しゃ がみ中キック→しゃがみ強キ ックというのが一般的だ。転 ばせたあと、相手の起きあが りにミッドナイトプレジャー: レアという連続技が強力だぞ。

を置いておければ心強い。ヒ ット数を増やしたければ最初 に立ち弱キックをからめても いいが、使う機会はそう多く ないだろう。チェーンコンボ : ではないが、必殺技をからめ た連続技としては、飛び込み ・弱キック→飛び込み中キック →立ち強パンチ→強カオスフ







#### モリガンは、この チェーンコンボか 5手経B有効だ!!

純粋にヒット数だけを重視 するなら、飛び込み強キック →立ち弱キック→立ち強キッ クという簡単なもので5ヒッ きする。ただし、この場合は ●手が転ばないので、このあ:

とどうするかが問題になって くる。ダメージはちょっと落 ちるが、しゃがみ弱パンチ→ しゃがみ中キック→しゃがみ 強キックなら相手を転ばせる こともできる。スペシャル必 殺技をからめて、飛び込み中 キック→シェルキック→立ち 弱キック→ダークネスイリュ ージョンという連続技も可能







#### ガロンは、この チェーンコンボか お手軽8有効だ!!

基本的に使っていくのは立 っ図パンチ→立ち中パンチ→ 立ち強パンチというチェーン コンボだろう。最後の強パン チのリーチが長い上、多段ヒ: ットするのだ。ただし、ダメ : が、贅沢も言えないかな。

ージ量は若干少な目かもしれ ない。飛び込みと必殺技をか らめた連続技では、ジャンプ 中キック→しゃがみ弱パンチ →クライムレイザーというの がある。ガロンはしゃがみ中 キックがキャンセルできない ので、足下を狙った連続技は 作りにくい。ちょっと残念だ







## フェリシアは、この チェーンコンボか 5手軽B有効だ川

簡単で有効なチェーンコン まというと、やはりしゃがみ 『キック→しゃがみ中キック →しゃがみ強キックというも 学げられる。ヒット数を **重**表したいなら、立ち弱パン:

チ→立ち中パンチ→立ち強キ ックというのが簡単。面白い ものでは、飛び込み強キック →立ち強キック→しゃがみ強 キック。強キックだけでつな げるまで可能なのだ。他に強 力なものとして、飛び込み弱 パンチ→飛び込み強キック→ 立ち中パンチ→立ち強キック なんてことまでできるぞ。







#### ピクトルは、この チェーンコンボが ち手軽B有効だ川

毛手に密着した状態から、 」~がみ弱キック2発→しゃ スラーキック→しゃがみ強キ っクというチェーンコンボが、 **■重ながら非常に強力。とに** - くしゃがみ弱キック素早く:

連打が効くので、これをから めることがビクトルの場合重 要になってくる。飛び込みか らしゃがみ弱キックを連打し ているだけでもかなりの破壊 力を秘めた連続技になってく れるのだ。相手に精神的ダメ ージを与えるなら立ち弱キッ ク→立ち中キック→立ち強キ ックというのがとにかくイイ。







#### TIE III メッセージ

- عام عاد-راجالات ا contract by blanc
- Say Hospial Salasta Royal Dajiray Salasta Royal Dajiray
- ○ままえなんか大つキライ! イーつだけ
- ○勝っちゃったからいいケド あなたとするのはもうイヤよ!

- めーん。痛なった? あなたがムチャするから悪いのよ
- ○リメはオンナの武器よね!

# 全10キャラの特性、戦い方、そして有効



▲スペシャル必殺技、鬼首捻り

#### ●リーチの長さが最大の武器!全ては刀の扱いにあり

その体格を見てわかるかもしれないが、 少々動きの鈍いのがビシャモンの弱点だ。し かし、刀を持っているので、リーチはとにか く長い。キックでもパンチでも、出す技はほ とんどが刀を使ったものというのも心強い限 りだ。必殺技で有効なのは撥ね刃。一定時間 相手を動けなくした上で、こちらの攻撃を入

: れることができる。コマンド投げの切り捨て 御免も非常に強力。特にビシャモンは飛び込 み中攻撃が異様に強いので、これでガンガン 飛び込んで着地と同時に切り捨て御免を狙っ ていくのもいいだろう。スペシャル必殺技の 鬼首捻りは近距離なら投げ技扱いになる。出 すときは、相手を追い込んでからにしよう。





飛び道具をも貫通する!

#### 撃つ!喰う!!そして…吐く(←ヤな大人みたい)

一見動きが遅そうに見えるが、ダッシュ攻: 撃の性能はピカイチ。ダッシュ弱パンチやダ ッシュ中キックなどで近づいて、ビッグプラ ンチやビッグスイングを狙っていくのがいい だろう。しかも、これだけで終わらないのが サスカッチのいいところ。ビッグブランチは このあと打撃技での追い打ちが可能(相手が

溶けきってしまうまでは、投げることはでき ない)だし、ビッグスイングはコマンド入力 時に方向キーを半回転分追加するだけで、破 壊力が格段に跳ね上がるのだ。中間距離での 攻防にはビッグタイフーンがお薦め。早めに 出せばかなり強力な対空技としても機能して くれるぞ





#### ●多彩な特殊技を使いこなし、ラッシュで攻め切れ!!

体の大きさ、そしてキャラのイメージ。ど う考えても素早いキャラであるはずがない。 しかし、多彩なコマンド技の存在がそんな弱 点を完全に払拭してくれている。しかも、ジ ャンプ性能が非常に特殊で、空中静止、2段 ジャンプなどが思いのままなのだ。これらの 特長を生かせば、ラッシュしてこそのアナカ

リスであるということがわかってもらえるは ず。この時、特に有効なのがジャンプ中の方 向キー下十キック。その場から真下に向けて 落下するのだ。ここからチェーンコンボを狙 っていくのが常套手段。方向キー斜め下十キ ックと使い分ければ相手を混乱させることも 可能だぞ。





▲スペシャル必殺技、アクアスプレ 発動位置も決められるのだ。

#### ▶決め手はしゃがみ強攻撃 友達なくすなよ!!

まずは相手を転ばせるところから。オルバ スの快進撃はここから始まる。実は、オルバ スのしゃがみ強パンチは他のキャラにない性 能をもっている。しゃがみガード不能な上、 当たると相手は転倒するのだ。ここで、しゃ がみ強キックの出番。こちらは立ちガードが 不能で当たれば相手を転ばせることができる。 そう、この2つの技を適当に出しているだけ で、50パーセントの確立で再び相手を転ばせ ることができるのだ。とっさに技の見極めが できないというのもポイントが高い。移動ス ピードも速い上、相手を気絶状態にできる必 殺技も持っている。扱いやすく、イヤらしい キャラなのだ。





#### ●トリッキーな通常攻撃を巧みに使いこなせ!

地上での移動スピードは遅い方だが、ダッ シュすることで素早い移動ができるし、飛び 道具をくぐることまでできてしまう。さらに、 ジャンプ中にもダッシュが可能だし、瞬間移 動ができたりするので当面動きの遅さはあま り問題にはならない。それどころか、通常技 がとにかくトリッキーで、イヤらしい動きを

するのだ。慣れるまでは持て余すだろうが、 慣れてしまえばこれほど心強いものはない。 必殺技のスカルジャベリンは倒れている相手 に唯一追い打ちをかけることのできる技だ。 扱いにくい反面、独自の要素もたくさん持っ ているザベル。上級者向けのキャラといえる

- TO SEE TENENTS OF SERVICES

## チェーンコンボか お手軽&有効だ!!

ビシャモンは空中で通常技 キャンセルができない。飛び 込み攻撃をからめても、ヒッ ト数があまり増えないのが悲 しいところだ。基本的は立ち 弱パンチ→立ち中パンチ→立: キャンセルすること。

ち強キック。ただしこの際、 立ち中パンチは一段目をキャ ンセルしないと強キックにつ ながらないぞ。ちょっと難し いが、飛び込み強キック→し ゃがみ弱パンチ→しゃがみ中 キック→しゃがみ強パンチと いうことも可能。この時は、 しゃがみ中キックの2段目を







#### サスカッチは、この チェーンコンボが お手軽&有効だ!!

基本はしゃがみ弱パンチ→ しゃがみ中パンチ→しゃがみ 強キックで相手を転ばせる。 ところが、面白いことに最初 のしゃがみ弱パンチの前にし ゃがみ中パンチを入れること:

が可能なのだ。基本的に弱→ 中→強でしかキャンセルので きない「ヴァンパイア」では 非常に珍しいケースといえる だろう。必殺技をからめるの なら、ビッグタイフーンがい い。ダッシュ弱パンチー・ダッ シュ強キック→立ち弱パンチ →ビッグタイフーンというの







#### アナカリスは、この チェーンコンボが お手軽&有効だ!!

アナカリスのチェーンコン ボはとにかくお手軽。が、与 えるダメージ量はそこそこな ので、あなどれないぞ。では、 そのチェーンコンボを紹介し: よう。しゃがみ弱パンチ2発: のも大きなポイントだ。

→しゃがみ中パンチというの がそれ。左で紹介したように 空中での方向キー入れキック を利用したものとしては、飛 び込み方向キー斜め下+キッ ク→しゃがみ弱パンチ→しゃ がみ中パンチ→しゃがみ強キ ックというのが強力。相手を 転ばせることができるという







#### オルバスは、この チェーンコンボか お手軽&有効だ!!

「しゃがみの2択の上に、チ ェーンコンボまで狙うか ぁ!?」てな気がしないでもな いが、何はともあれオルバス のチェーンコンボ。簡単なと ころでは立ち弱キック→立ち:

中パンチ→立ち強キックとい うのがある。相手を転ばせた い場合は、最後をしゃがみ強 キック、またはしゃがみ強パ ンチにすればいいだろう。最 後をどっちにするかで、相手 がたとえガードしていても、 やっぱり半々の割合で転ばせ ることができるからね。こっ ちはとにかく気が楽だ。







#### サベルは、この チェーンコンボか お手軽B.有効だ!!

しゃがみキックは全部スラ イディングになるし、方向キ 一前+強キックまたはパンチ のリーチが非常に長いため、 わりと離れたところからチェ ーンコンボを狙っていけるの:

が強み。ガードされるとガー ドキャンセルが怖いけど。簡 単なものでは立ち弱パンチ→ しゃがみ中キック→方向キー 前+強パンチというのが使え るぞ。相手が中間距離から飛 び道具を撃ってきたら、ダッ シュ弱パンチ→しゃがみ弱パ ンチ→しゃがみ強キックのチ ェーンをお見舞いしてやろう。







#### 勝利 メッセージ

- ●斬る!!斬る!! 斬る斬る斬る斬る斬るツ!!
- ●刃ァーツ刃ッ刃ッ刃ッカッ!! くたばりまったワ!!
- ●ズッパアアアーッ!! ワシの勝ちじゃアーッ!!●昇天めされて!!

- このこしぬけめエット もう一回斬らせろオット
- ●しいといいりか」 あとなしく刀のサビになれて川
  ●取りまり、シボッ タマシイのすずりなきがきご。
  ●苦ウラーツ の皿のぬめりがたまらんのより
  ●そごへなるなー なまず りにしてくれるアニ

  - ●内しの太刀両は見切ったの。これだらまくらのようです。 ●ストグンマッス・サイトュエス
- ●仕げるは「ハンニャ」! この男ピシャモンにとりつく肌のヨロイよ「●とう! ケー・ディン・このブラッド、ディインよらんのファー

- えいた 水道 ラスタ (m. このほは一年 3.5 にあで ぶられる し・・) スソフッ、ハムぞその (m. ・・・ みこく < 舌気にゆがわけ \*\*・・・ **●我**加
- OBSTRUMENT OF SECURITIONS



# 対戦時に役に立つパーフェクトコマンドは $+\alpha$

このページさえ開いておけば、『ヴァンパイア』をプレイす るには困らない! 全キャラの必殺技コマンドと基本的な戦い 方を中心にして4ページに凝縮!! 対戦時、対CPU時ともに このページを開いて座右に置いて欲しい。快適にプレイができ るはずだ。もっと突っ込んだ内容が知りたいときは、ためらわ

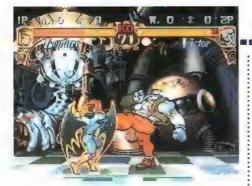
ずに前のページを読み 返してもらいたい。新 たな発見があるかもし れないぞ!!



※コマンド表の色分けは通 常の必殺技とスペシャル必 殺技を区別するためのもの



キャラ名 ガートキャンセル可能な技



撃をガードすると、そのポーズのまま一定時 学をカートすると、ていかーへいるよう 間硬直してしまい、動けなくなってしまう (立ったりしゃがんだりすることは可能)。 ところがこのゲームでは、相手の攻撃をガードした瞬

間に必殺技のコマンドを入力することで、ガードの硬 直をかき消して反撃することが可能なのだ。このシス テムがガードキャンセル。同様に、空中ガードもキャ ンセルすることができるぞ。ただ、ガードキャンセル できる技というのは、各キャラそれぞれ決まっている。 その辺に関しては、上の表を参照してもらいたい。

\_\_\_\_\_\_

さてこのガードキャンセル、いざ使いこなすとなる と実は非常に難しいことが判明するはず。コマンドの 受付時間が非常に短いのがその理由だ。ガードしたの を確認してからでは、間に合わない場合が多い。ガー ドする前にコマンドを入れておき、方向キーを後ろに 入れてガードした瞬間、ボタンを押すというのがもっ とも簡単で確実な方法だぞ。これにも慣れは必要だけ どね。相手のラッシュを受けていてもいつでも反撃可

能なこのシステム、 マスターすれば格段 に強くなれる。チェ ーンコンボなど恐る るに足りないのだ。 逆に、上級者と対戦 するときは、注意が 必要だぞ。





#### 基本性能

#### ダッシュとコマンド投げ、 カオスフレアも結構いいぞ 飛び道具、無敵対空を持つオーソド

ックスなキャラ。また、ダッシュ中は 姿を消すことができる。ここからさま ざまな技につなげるのが常套手段だ。地上と空中で一画 面にそれぞれ一発ずつカオスフレアを撃つことも可能。

#### 为事

#### ダッシュをからめて 相手の動きを封じ込めるのだ!!

ダッシュからのネガティブストーレンが強力。スペシ ャルゲージが溜まっているならミッドナイトプレジャー にすることをお薦めするぞ。相手が投げに反応するよう なら、ダッシュからのデモンクレイドルで牽制しよう。

#### 空中、地上のカオスプレア デモンクレイドルも有効だ

空中カオスフレアを撃ち、それを追いかけるように地 上でカオスフレアを撃つ。これでほとんどの敵の動きを 封じることが可能だ。それでも近づいてきたらしゃがみ 強キック、飛び込んできたらデモンクレイドルで迎撃だ。

#### フォボス

バットスピンが非常に有 効。これだけで勝ててしま うぞ。ただし、出すからに は確実に当てる必要がある。 弱、中、強で技がどういう 位置に出るのかを覚えよう。 なお、バットスピンはコマ ンドを連続入力することで ヒット数を増やせるぞ。

相手と遠く離れてカオス フレア。飛び込んできたら 早めにデモンクレイドルか しゃがみ端キックでうち落 とす。ワープした場合は、 空中に現れたらガードを固 める。地上で、かつ近くに 出現したらしゃがみ弱キッ クからのチェーンコンボだ

パイロン

#### 必殺特コマン

<b>カオスフレア(空中でも可)</b> SP効果あり	<b>世型</b> サイバンチ
デモンクレイドル SP効果あり	<b>ロロロ</b> +バンチ
バットスピン(空中でも可) SP効果あり	□□□+キック
ネガティブストーレン SP効果なし	接近して方向キー一回 転+中か強パンチ
ミッドナイトプレジャー	1001+ パンチ3つ同時押し

#### 勝利 メッセージ

- ●オメエ、メシ食ってねえだろ!
- ●今,なんかしたか

- ●あんまし悪さしてつと、 スーパーウルトラ必殺技食らわすぞ
- ●いってえな!! オメエ・オイラのおっかあといい勝負だ●しつこいヤツだな! すぎつバラにこたえるしゃねえが

- →オメエム<以てつけさ 村のモンレやねえなり でてけ</li>
   →村を守るのはオイラの仕事だ オメエにや無理だよ
   →かっともねえカオしてんしゃねえ 実っちまうしゃねえか
- あっ1 オメエこないだも村にきたろや まだこりてねえな!!○こんなバンチ、せんせんきかねえそ もっと本気できなよ!
- ○カキゴネリにして食っちまうぞ!!

- HOLES AND SECURE OF THE PARTY OF THE



#### · 运动性能

#### ダッシュの使い方が ポイントだ

デミトリと同じく、飛び道具に無敵対空に乗ね備えた バランスのよいキャラ。上空へと飛び上がる ちょっと 変わったダッシュを使うことができる。

#### 力戦

#### カギをにぎるのはやっぱりダッシュ ソウルフィストも強力だ

通常技でキャンセルできる技が多いので、ダッシュか らのチェーンコンボが有効。空中ソウルフィストも強力 だ。飛び込んでからのベクタードレインもいいぞ。

#### 飛び込んできたら打ち落とす それだけでオッケー!!

ソウルフィストで牽制しつつ、近づいてきたら立ち強 キック。飛び込まれたらシャドウブレイドだ。ダッシュ 中キックからのベクタードレインはCPUにも有効だぞ。

フォボス	パイロン
フォボスを転ばせて、起きあがりにシャドウブレイドを重ねる。これの繰り返しで基本的にはOKだ。弱パンチで飛び込んで、簡単と同時にベクタードレインで投げてしまうというのもなかなか有効だぞ。	離れてソウルフィストで 牽制。飛び込んできたら早 めにシャドウブレイドか立 ち強キックで打ち落とす。 ワープしたら、出現と同時 に立ち強キック。どこに出 ても、自動的に反応して当 ててくれるのだ。

#### 必殺技コマンド

ソウルフィスト SP効果あり	<b>型型</b> サインチ
ソウルフィスト(空中) SP効果あり	600+パンチ
シャドウブレイド SP効果あり	■201+バンチ
シェルキック SP効果なし	ジャンプ中に ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ベクタードレイン SP効果あり	接近してり20000 +中か強パンチ
バルキリーターン (空中でも可)	<b>♥♥♥♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ </b>
ダークネス イリュージョン	弱パンチ*20方向キー前 ●弱キック●強パンチ



武器はその尋常ならざるスピード そのスピードは全キャラ中ナルイト。 飛び道具は持たないものの、 強力な突撃系の検抜と対空必殺技を持っ ているので、どんな局面にも対応できるキャラだ。

#### 文寸重线

#### 攻めても守っても強力だ!!

ダッシュ、飛び込みからのラッシュが非常に強力。お 薦めはしないが、クライムレイザーの判定の強さを利用

#### 戦法

#### クライムレイザーで待ちが上策…か!?

CPUはスピードに惑わされることがないので、ちょ っとつらいかもしれない。相手がよってくるのを待とう。

フォボス	パイロン
対フォポス戦に限り、積極的に攻めていこう。相手 が強力な技の数々を出す前 に、ラッシュで一気にケリ をつけるのだ。	フォボスと同様に、やは りラッシュ。ワープで逃げ られても、強引に飛び込み 攻撃からチェーンコンボを 狙っていこう。

#### (必殺技団マンド

ピーストラッシュ(地上) SP効果あり	ロロシャバンチ
ビーストラッシュ(対空) SP効果あり	<b>シゼロ</b> +パンチ
ビーストラッシュ(空中) SP効果あり	<b>シロロ</b> +パンチ
クライムレイザー SP効果あり	型の十キック
ワイルドサーキュラー SP効果あり	接近して <b>ジング2</b> 6 +キック
ビーストキャノン(地上)	<b>ロロロロ</b> +バンチ
ビーストキャノン(対空)	10日 カーパンチ
ビーストキャノン(空中)	<b>図母/202</b> キバンチ
ビーストキャノン(地上) 後の方向転換	飛行中に図+パンチで 左上、図で右上
ビーストキャノン(対空) 後の方向転換	飛行中に20+パンチで 右、20で右下
ビーストキャノン(空中)	飛行中に <b>2</b> +パンチで 右上、2で右



#### 基本性能

#### 強力な通常技を生かした チェーンコンボが有効だ

多段ヒットする通常技をたくさん持っているため、チ ェーンコンボが強力なキャラだ。動きも素早い。反面、 必殺技はスキの大きいものが多いので、使いどころを考 える必要がある。わりとテクニカルなキャラだ。

#### スピードを生かして懐に潜り込め そして怒涛のチェーンコンボだ

とにかく、チェーンコンボを狙っていくのがいい。飛 び道具を持つ相手なら、それをさそってサンドスプラッ シュやローリングバックラーなどですり抜け、ダメージ を与えることもできるのだ。

#### 戦法

#### CPUにもチェーンコンボは有効だ あとはデルタキックかな?

CPUは、人間と違って確実に対空技を出してくると いうこともない。多少のダメージは覚悟の上で、ガンガ ン飛び込んでチェーンコンボを狙っていこう。下手に必 殺技を狙おうとすると、失うものも大きいぞ。

フォボス	パイロン
下方向に判定の強い弱キックで飛び込んで、そのまましゃがみ強キックにつなげ、転ばせる。起きあがりにまた弱キックで飛び込んでの繰り返し。起きあがりにローリングスクラッチを重ねてもいい。	こちらは弱キックで飛び 込んで、今度は投げてしま う。通常投げの代わりにヘ ルキャットでもいいぞ。パ イロンのスライディングや ソディアックフォールがき たら、ガードしてからデル タキックが有効だ。

#### 必殺技コマント

サンドスプラッシュ SP効果あり	<b>型型</b> サバンチ
ローリングバックラー SP効果あり	<b>G四辺図</b> +パンチ
ローリングスクラッチ SP効果あり	<b>Đ���</b> +パンチ
デルタキック SP効果あり	GUØ+キック
ヘルキャット SP効果あり	接近しても自己はは十中か強キック
ダンシングフラッシュ	UNDICUU +パンチョン同時押し

#### メッセーシ

- ■己の力を見定めよめよめよ 神に勝てる道理なしなしなし
- 高らかに我をたたえよえよえよ
- ●王の名にかけてけてけて 勝利をゆずることはできぬきぬきぬ
- 神をはうとくするおろかものものもの 呪いの間に落ちよちよちよ
- ○何者だ者だ者だ 正体をあらわせわせわせ
- ●まがいものは滅すべしべしべし ●ふざけるでないないない まは1人なのだのだのた





かも、前方ダッシュができないというのも痛い。相手に 近づければ凄まじい破壊力を発揮してくれるのだが……。 刀戦

#### 何としてでも近づけ!勝負はそれから

相手に近づいたらメガスパイクかメガショック。近づ くには、ギガバスターなどの無敵時間を利用しよう。

#### 単数法

#### 怒涛のメガスパイクで起死回生の一覧

相手が必殺技を出したスキに飛び込み攻撃。ガードさ れたらメガスパイク、当たったらチェーンコンボだ。

フォボス	パイロン
まずはフォポスを転ばせ る。そうしたら起きあがり に飛び込み攻撃。ガードさ れたらメガスパイク、当た ったらチェーンコンボだ。	飛び込み攻撃を待ち、ガードキャンセルしてギガバーン。その後はフォボスと ーパターンで0 K。ワープされたらガードを固めよう。

#### 必然をファインド

ジャイロクラッシュ SP効果あり	0000+パンチ
ギガバーン SP効果なし	リロロナキック
ギガバスター SP効果あり	<b>はためり</b> +キック
ハイギガバスター SP効果あり	☑☑+キック
ギガハンマー SP効果あり	<b>はため</b> り+パンチ
グラビトンナックル SP効果なし	投げる直前に Uの+パンチ
メガスパイク SP効果あり	接近して方向キーー回転 +パンチ3つ同時押し
メガショック SP効果なし	接近して ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
サンダーブレイク	型ため <b>△</b> +バンチか パンチ3つ同時押し
ギガブルート	母ためむ+パンチ3つ 同時押し



「ヴァンパイア」登場キャラ中、唯 武器を手にしている。そのため、リー チが非常に長いのだ。

#### 次連

#### ポイントは飛び込み中キック

判定が異常に強い中キックで飛び込み、チェーンコン ボを狙っていく。ガードされたら切り捨て御免もいいぞ。

#### 戦法

#### ガンガンラッシュで押し切るのだ

飛び込み中キックの判定の強さを信じ、とにかくガン ガン攻める。基本的には対戦時と同じ戦い方でOKだ。

フォボス	パイロン
他キャラと同じく、中キ	対パイロン戦も、中キッ
ックで飛び込んでからのチ	クで飛び込む例のパターン
ェーンコンボか切り捨て御	て問題ない。スペシャルゲ
免でOK。とにかく、飛び	ージが溜まったら、鬼首捻
込み中キックが強力なのだ。	りを出してバリエーション
なんかズルい気がしてきた。	を増やしてみよう。

#### 必殺技コマンド

居合い斬り(上段) SP効果あり	<b>G</b> ため <b>り</b> +パンチ
居合い斬り(下段) SP効果あり	Gため <b>り</b> +キック
<b>鬼炎斬</b> SP効果あり	リバーサル時に 日間日+パンチ
<b>該封じ</b> SP効果なし	垂直ジャンプ中に 10257+パンチ
機ね刃 SP効果なし	G四型型+バンチ
<b>辻疾風</b> SP効果なし	撥ね刃ヒット中に 型型シャパンチ
<b>返し刃</b> SP効果なし	撥ね刃ヒット中に ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
切り捨て御免て SP効果あり	接近して ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
上段かっさばき	Gため <b>りほり</b> +パンチ
下段かっさばき	Gため <b>り</b> はり+キック
鬼首捻り	<b>シロゼロ</b> +バンチ



実は結構身軽なキャラ。必殺

技の性能が優れていて、中でもビッグブランチは特に強 力だ。ほとんどのキャラと互角に戦うことができるぞ。

#### ※対 熊

#### つかんだら、喰って、吐いて とどめにチェーンコンボだ

基本はダッシュ、飛び込み攻撃。当たったらチェーン コンボ、ガードされたらピッグブランチで食べちゃう。 これで相手を凍らせて、チェーンコンボにつなげばいい。

#### 单数法

#### 基本はやっぱり、喰って、吐いて、 そして…(以下省略)

基本的には対戦時と同じように、ダッシュ攻撃からの 連携でガンガン押していける。そして起きあがりに、再 びダッシュ攻撃を重ねていく。スペシャルゲージが溜ま ったら、食べてからビッグフリーザーだ。

フォボス	パイロン
飛び込み弱パンチやダッシュ中キックで突っ込み、 着地と同時にビッグブラン チ。その後、チェーンコン ボにつなげて転ばせよう。 基本的に他のCPUキャラ と同じて問題はないのた。	大体他キャラと同じで O Kだ。唯一違う点は、相手がワープしてくること。この場合、空中に出てきたときはガードを固めて、地所に出てきたら立ち強キックをおいておくといいぞ。

#### 必然技コマンド

ピッグタイフーン SP効果あり	りひりナキック
ビッグタワーズ SP効果あり	びり+パンチ 3つ同時押し
ビッグスイング SP効果あり	接近して方向キーー回転 +中か強キック
ビッグスノー SP効果なし	四世日日 + パンチ
ビッグシェイク SP効果なし	接近して 日日日十中か強キック
ビッグプランチ SP効果なし	接近して ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
ヒッグフリーザー	<b>リロシ</b> +パンチ3つ 同時押し

- 参考までに考えてお もし水中ならおまえなどコマ切れにしていた
- ●きかれる前に答えてペーラ 私ガ!私ガ最強だ ●フ……すくいようのないやつた メダカガサメに勝てるワケがない
- ●なんともぶざまな勝ち方になった。まったく……やれやれだ
- ●空気になれるのに手間取ったか・・・さすがの私もあいなかったそ
   ●何をやっても決まらない時はあるものだ 今日の私がそれらしい
   ●心にめいしておこう たとえザコでも甘くみると図にのる。とな
- ●仲間かと思ったが……そうではないな 残念ながらふぬけに知り合いはいない ●さがしもとめた同族が 中間とはかぎらない。というワケか
- ●安心しろ、食べたりはしない 私はひきしまったエモノしか口にしないのだ

- 他上にはこの程度の相手しかいないのか 意外とつまらんる
   水にはおがある それがわからぬ者は水に命をうばわれる
   王国をもとどおりにした後は おまえも私につき従うがよい
   おかしい。同こえんな 私をたたえる言葉が



空中静止したり2段ジャンプしたり、 果ては急降下したり。ジャンプ性能が特殊なので、立体 的な戦い方が楽しめるキャラだ。

#### 多可能

#### 方向キー入れ攻撃からのラッシュだ!!

ジャンプ中の方向キー下+キックで急降下し、チェー ンコンボを狙っていく。ジャンプした瞬間に出すなど、 フェイントとしても使っていけるのだ。

#### 戦法

#### ラッシュラッシュで攻めまくれ!!

対戦時と同じように、ジャンプ方向キー下+キックで ラッシュをかける。王家の裁きもなかなか有効だ。

フォボス	パイロン
相手の飛び道具を警戒して、攻め込むときは空中からいく。例によって方向キー下+キックで落下、チェーンコンボを狙うのだ。	動きの速さで圧倒的に劣 るので、下手に動くのは禁 物。画面端を背にして、中 間距離からのコブラブロー で攻撃しよう。

#### 必殺技コマンド

言霊返し(弾を吸い込む) SP効果なし	<b>ラロサロG</b> +パンチ
言霊返し(弾を吐き出す) SP効果なし	び回り+キック
<b>棺の舞い(手前)</b>	方向キー中立かいかり
SP効果あり	+パンチ3つ同時押し
<b>棺の舞い(やや手前)</b>	ほかり
SP効果あり	+パンチ3つ同時押し
<b>棺の舞い(やや奥)</b>	方向キー中立かるかひ
SP効果あり	+キック3つ同時押し
<b>棺の舞い(奥)</b>	Gかむ
SP効果あり	+キック3つ同時押し
王家の裁き	ジャンプ中に
SP効果なし	<b>シロリシ</b> +パンチ
コブラブロー SP効果なし	<b>シほシ</b> +パンチ
ミイラドロップ SP効果あり	<b>ロロシ</b> +パンチ
ファラオマジック	中キックラ弱バンチョ方向キー下方 見弱キックロ中バンチ



#### 意具の2択攻撃! カニばさみの前に敵なし!!

しゃがみガード不能のしゃがみ強 バンチと立ちガード不能のしゃがみ 強キックの2択が何より強力。攻め ても守っても強いキャラだ。

#### (河) 製

#### ポイントはやはりしゃがみの2択 チェーンコンボを混ぜれば完璧だ!!

やはり基本はしゃがみ強攻撃の2択だろう。これにチ ェーンコンポをからめれば、相手には常にプレッシャー を与えることができる。これでラッシュをかけよう。

#### 戦法

#### 勝負の決め手はポイズンブレス そこからチェーンコンボにつなぐのだ

ポイズンプレスは、出したあとにしばらくそこで停滞 している。なぜかCPUはこれに突っ込んできてくれる ことが多いのだ。こんなチャンスを逃す手はない。チェ ーンコンボで一気に勝負を決めてしまおう。

フォボス	パイロン
相手は飛び道具が強力なので、中途半端な位置でのポイズンプレスは禁物。飛び込みからのチェーンコンポで攻め立てるのが有効だ。一気に勝負を決めてしまいたいところだ。	パイロンにもチェーンコ ンポでのラッシュが有効だ が、ワープで逃げられてし まうことも多々ある。そん なときは、落ち着いて再び でてくるのを待ち、またラ ッシュをかけよう。

#### 必殺技コマンド

ポイズンプレス SP効果あり	<b>G2020</b> +キック
スクリュージェット SP効果あり	<b>ほり</b> +パンチ
トリックフィッシュ SP効果あり	後方ダッシュ中に キック
ソニックウエーブ SP効果なし	♥■●+バンチ
クリスタルランサー SP効果あり	接近して  ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
スカイネプチューン SP効果あり	接近して
アクアスプレッド	<b>シロリ</b> +バンチか キックを3つ同時押し

#### 基本性能

#### トリッキーなアクションが とにかく面白いぞ

方向キーを入れながらボタンを押す ことで、通常とは違う技を出すことが できる。空中でダッシュしたりワープ したり、トリッキーな動きの楽しめる。

#### 《河里戏》

#### リーチの変化する通常攻撃で 相手に付け入るスキを与えるな!!

トリッキーな動きを利用して、相手にこちらが何をす るのか、読ませないことが大事。その時に重要になるの が方向キー入れの攻撃だ。イヤらしく動き回ろう。

#### 製法

#### デスハリケーンをメインに 方向キー入れ攻撃で押せ!!

方向キー入れの通常攻撃をうまく織り交ぜつつ、相手 の動きに対応してデスハリケーンで迎撃、もしくはチェ ーンコンボをたたき込んでいく。ちょっとハードかも?

フォボス	パイロン
まずしゃがみ強キックで	方向キー前入れ+弱パン
転ばせる。そうしたら相手	チで押す。ワープしたら、
の起きあがりに、ちょっと	空中に出現したときはしゃ
遅れる感じでデスハリケー	がみ強パンチ、地上なら立
ン。これでOKだ。	ち弱パンチで迎え撃とう。

#### 必殺技コマンド

デスハリケーン SP効果あり	90日+キック
スカルジャベリン SP効果あり	相手がダウン中に 型のキキック
スカルバニッシュ SP効果あり	接近して りむり口+強パンチ
ヘルズゲート SP効果なし	G ロロロシナキック
イービルスクリーム	<b>り</b> ほ+パンチ 3つ同時押し
デスボルテージー	ショウロロローキック
デスボルテージ2	空中で り回り回日ナキック
デスポルテージ3	空中ダッシュと同時に

#### メッセージ

- ●カッコよすぎて声も出ねエカマ サインならおことわりだぜ!!

- 何サマは帝王ザベル! かなうヤツなど、いやしねエ川 ●なぐさめの言葉もねエカ,言してもらうせ「サマあみらし』ヒヤツハ!!!!!
- ●地獄の門はすぐそこだゼー ベイヒィー
- ●「土の下にも3年」ってな!| ヒャ/VVV!| ●「くさってもソンヒ」ってか? ギヒャヒャヒャ!!
- ●この世にサベルは2人もいらねエ
- ◆やめだやめだア テメエと同じ顔とやってられるかよオ◆アンタ、ダイエットのやり過ぎかい? 無色がわるいで、ギャッととと!

- ●「プリが悪いゼ,あんた!』つてか? ヒャッハッハッハッハッハッ ・勝てると思ったのか? ヒッヒッヒッションタ, アマすぎるゼエ・アンタ気にいったよ。ブッた切るときの手ごたえが最高だせ



# 万可加20%

いよいよ発売日が迫ってきた、期待の美少女格 闘ACT あすか120%。家庭用とはいうもの の、このゲーム独自のシステムによりアーケー ドゲームさながらのスピーディで多彩なアクシ ョンを楽しむことができるのだ。今回は、シス テム&使用キャラを総チェック!!



このゲームには、従来の格闘ゲームでウケた システムをはじめ、独自のオリジナル要素もた くさん採用している。ここに紹介したほかにも、 全キャラ共通でダッシュやバックステップ、2 段ジャンプに空中投げを持っているのだ。



▲技同士が相殺すると、ぶつかっ た部分がハデに光るぞ。

これは、お 互いの技がぶ つかり合うと、 双方の攻撃が 相殺されて無 効になるシス テムだ。飛び 道具、必殺技、 通常技のどれ でも相殺する ことが可能。



▲敵の攻撃を先読みしてすかし、 空振りのスキに攻撃するのだ。

マイキャラ がガードモー ション中に方 向キーの前と 攻撃ボタンを 押すことで、 身体をそらせ て相手の攻撃 をかわすこと ができる。こ こから反撃!

#### 防御攻擊

いったんガード体勢 に入ったときに防御攻 撃ボタンを押すと、ガ ードモーションをキャ ンセルして反撃をする ことができる。使うと ゲージを消費するぞ。



通常は超必殺技を 出すと画面下のゲー ジがなくなってしま うが、このゲージが 120%だと一定時間 超必殺技を無制限に 出すことができる。



▲ゲージが100%の時にあ る条件で120%になるぞ。

# テクニックを磨いて楽しくプレイしよう

システムを理解したら、今度はいよいよ実 ここでは、初歩的なテクニックを紹介 するので、あとは実際に買って自分でいろい ろなことを試してみよう!

#### のなんでもキャンセル

キャンセル技。このゲームでは、 投げ技以外の通常技を必殺技や ダッシュでキャンセルすること ができるのだ。



#### の追い打ちでダメージ

敵がダウンしているときやキ ックなどで敵を空中に浮かした 状態のときに、追い打ち攻撃を 当てることができるのだ。確実 にダメージを与えておこう。



でもキャンセルできるの を利用して飛び込み攻撃から 弱攻撃を数発たたき込みリー チの長い立ち強攻撃をキャン セルして必殺技へつなげる。 弱攻撃から敵を浮かせる通常 攻撃(キャラによって異なる) つないで必殺技を出すのもOK





#### フェノメノン・クラッシュをうまく使え 1

飛鳥の強い攻撃は、ダッシュ 攻撃からのケミカル・インパク ト! 真っ正面から行くと簡単 に潰されてしまうので、フェノ メノン・クラッシュをけん制に 使うのだ。フェノメノン・クラ ッシュを出し、爆風の中をダッ シュで攻撃するのも有効だ。



がらの攻撃もあるの 方向キ を前に入れ



▲防御攻撃がヒットすると敵を吹っ飛 ばすことができるぞ。



ころに遠心連殺拳!!

▼飛鳥はしゃがみ強攻撃

使用必殺技コマンド 遠心破砕拳 **↓ →** + Oor **×** ケミカル・インパクト 1 + + Oor X フェノメノン・クラッシュ ↓ + + Oor× マッハ・ジャブ Oor×連打 空中フェノメノン・クラッシュ +++Oor× 層ヶ谷・コンビネーション  $\rightarrow$  +  $\times$   $\times$ 遠心連殺拳 ↓→+O×同時押し 超フェノメノン・クラッシュ ↓ ← + 〇×同時押し







#### 友だちめケロビョンを活躍させるめだ

可莉奈は通常の攻撃とバイ オ・インパクトでもかなり強い が、やはり彼女でプレイするな らケロピョンを使いこなしてこ そ本物だ。ケロピョンの有効な 使い方は、空中での攻撃をキャ ンセルして出す方法。反撃しよ うとした敵にヒットするぞ。ま た、敵の攻撃を喰らったときに 出しておくと相打ちになるのだ。











▲空中で攻撃を出し たあとは、必ずケロピ ョンを出すクセをつけ ておこう。

#### 使用必殺技コマンド ケロケロヒートプレス **↓** → + O ケロケロアタック $\downarrow \rightarrow + \times$ バイオ・インパクト 11+OorX ケロピョン・セットアップ **↓** + + Oor **X** ケロケロヒートプレス **↓** → + O ケロケロアタック $\downarrow \rightarrow + \times$ ミドルコンボ $\rightarrow$ + $\times$ $\times$ ケロケロメガヒート ↓ → + 〇×同時押し ケロケロ・アングラー ↓ ← + 〇×同時押し

あすかー20

スペシャ



#### ふみふみ乗っかりで敵のガードを崩せ!

めぐみの必殺技のふみふみ乗 っかりは、空中で回転している 間、方向キーで誘導することが できる。これを利用して敵の背 後へまわり込み、ジャンプ中か ら弱攻撃を連打する。着地と同 時にポンポンあっぱーへつなげ れば、大ダメージを与えられる ぞ。空中戦を多用するのだ。









▼手に持ったボンボンで



▲ジャンプ中に方向キーの下+ 攻撃ボタンでヒップアタック!

ンプしたときは、強攻撃ボタン で空中投げを狙うのだ。



# Ó

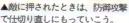
#### 敵を空中に浮かせて追い打ちでダメージだ

接近戦が得意な竜子は、敵を 浮かせる攻撃をいくつか持って いる。なかでもしゃがみ強攻撃 と通常の投げが入りやすく、こ れで敵を浮かせたところに竜巻 レシーブやジャンプしての強攻 撃で追い打ちをかけるのだ。し かも追い打ちで敵が倒れたとこ ろに、稲妻サーブでダウン攻撃 をかける(間合いに注意)こと も可能なのだ。竜子は連続技の バリエーションが多いので研究 すると楽しいぞ。













い打ち!

■しゃがみ弱攻撃から立 ▲投げのあと敵が空中に ち強攻撃へつなげて敵を 放り出されるので、そこ 浮かし、ここから竜巻レ にジャンプ強攻撃を当て シーブ (強ポタン) で追 て敵を倒し、稲妻サーブ で追い打ちをかける。



#### 強力な必殺技でガンガン押しまくれ!

虎美の使用する必殺技はどれ も強力な技で、リーチの長い通 常技をキャンセルして必殺技に つなげているだけでかなり強い そ。なかでも有効なのがジャン プキックをキャンセルしての飛 び膝落としで、ガードされても もう一度出すことが可能だ。し やがみ弱攻撃からの覇王拳も使 いやすく効果的だ。





▲ジャンプしている間なら、何回でも 飛び膝落としが出せるぞ。



載で強い踵落としだ。

使用必殺技コマンド	
<b>写みばればして</b> ―	覇王拳
1. 2000	<b>↓→</b> +Oor <b>X</b>
MANAGE &	双龍拳
	1 1 + Oor X
	飛び膝踵落とし
SO SECULIARINANA	↓ ← + Oor X
CON DEM	覇王拳(空中)
FI SA OF FE	↓ → + Oor X
1 u 1	真空飛び足刀(空中)
The second	1 1 + Oor X
(CS4) (U	飛び膝落とし(空中)
MAD A	<b>↓</b> ← + Oor <b>×</b>

■超必殺技の電龍衝撃波 は、ジャンプしてかわさ れることがない。ダウン 攻撃にも使えるぞ。

雷龍覇王拳

雷龍衝擊波

↓ → + 〇×同時押し

↓ ↓ + 〇×同時押し



#### 守勢からの強力な反撃で主導権を握る

奈々の最大の武器は、ガード キャンセルからの裂襲破! かも、この技がヒットすると敵 が吹っ飛ぶのだ。タイミングが あまく設定されているので、自 分のキャラがガード姿勢をとっ たら連続でコマンドを入力して いれば簡単に出すことができる ぞ。けん制しながら敵の攻撃を 待ち、そこから反撃だ!











あすかー20米スペシャル



# キャンイワイルドきゃしいわいるど

#### 多彩な投げ技で敵に大ダメージ!!

キャシィは移動スピードが遅いため、キャンセル技でガンガン押すというワケにはいかない。そこで、敵の攻撃を逆手にとってガードから敵を投げるのが有効な戦法だ。敵の攻撃をガードしたらショルダークラッシュ、またはトリプルヘッドバットのコマンドを入力する。すると敵の攻撃の途中でつかまえて、必殺技へ持っていくことができる。

長いキックだ。

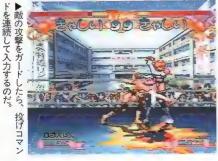




攻撃は中段攻撃だぞ。

# 使用必殺技コマント ダッシュニー ↓→+Oor× キャシイ・ラリアット ↓↓++Oor× ショルダークラッシュ ↓←+× トリブルヘッドパット ↓←+O ノーザンライトボム →↓ ¥+Oor× いてこましスペシャル ↓↓++O×同時押し

つかまえて





▲次の瞬間敵をつまえて、 豪快な投げ技が決まるぞ。

投げる!!



# 御手洗清子

#### 上下の攻撃で敵のガードを乱すのだ

清子の場合、地上での立ち攻撃が弱いため、敵を上下に揺さぶって戦う必要がある。技の組み合わせは、しゃがみ強攻撃のスライディングと立ち前入れ強攻撃(中段攻撃)がベスト。敵にスライディングを意識させ、しゃがんだところにダッシュで近づいて中段攻撃を当てるのだ。スライディングで敵を浮かして大リーグソフトボール8号へつなげることも可能。



▲清子の防御攻撃は、バットでガツ 〜ンと殴りつけるぞ。





#### 使用必殺技コマンド

大リーグソフトボール8号 ↓ → + ○or×

真•通天閣打法

11+OorX

ゲッツーストライカー

↓ ← + Oor×

ゲッツーストライカー(空中)

↓ ← + Oor ×

イリュージョン・アウト

↓←+O×同時押L



◆中間距離からスライディング! ガードされるようなら、そのまま投げへ持っていっても0 K だ。

▲ダッシュ移動から、中 段攻撃かスライディング の2択攻撃が可能。対戦 ではかなり強力な武器に なるので覚えておこう。



#### キャンセルからリボン・カッターで決まり

久美の必殺技のリボン・カッ ターは、単発で出しても複数ヒ ットする技なので強い。戦いの 中でうまく組み込むのがポイン トになるぞ。いちばん有効な使 い方は、立ち強攻撃で敵を浮か したところにたたき込むパター ン。立ちキックは2発ヒットす るため、トータルでかなりの大 ダメージを敵に与えることがで きるのだ。常に狙っていこう!



▲久美の防御攻撃は2段攻撃になっ ていて、与えるダメージも大きい。









◆前入れ強攻撃で出 ▲この立ち強キック るボールは、転がっ が2段攻撃で、しか たときにも攻撃判定 も敵を浮かすことが があるので敵の出足 できるのだ。敵が浮 を止めるのに使える。いたらリボン・カッ けん制にピッタリ! ターで追い打ち!



#### 必殺技で押して敵め攻撃を封じるめだ

環の必殺技は攻撃時のスキが 少なく、攻撃判定の大きいもの が多い。とくに百裂サーブと追 撃・Vが強く、コンビネーショ ンで出しているだけで敵の攻撃 を潰せるのだ。百裂サーブは対 空技にもなるし、追撃・Vはダ ッシュで敵に近づいて攻撃する のでプレッシャーをかけられる。







▲環の投げ技は、ラケットで敵を吹っ飛ばすこと ができるのだ。見た目がかなりハデなので、喰ら った敵は体力のダメージプラス、精神的にもかな りイタイ。投げが決まったらダッシュで追って、 ダウンしたところに追い打ちを決める。





すか

**洛闘無敵** 





#### PS版はここがお得!

- 1.キャラサイズを大小変化可能(ウラワザ)
- 2.ボスキャラ4体が使用可能(ウラワザ)
- 3.BGMはオリジナルとアレンジの2種類
- 4.ステージセレクト可能
- 5.キャラカラーセレクト可能

このゲームはもともと、キャラクターの間合い こよって、キャラクターと背景が拡大縮小する。 PS版もこのシステムは同じだが、なんとPS版 は元のキャラクターサイズをウラワザで変更する

ことができるのだ。コレはPS版オリジナルの要素で、ビッグサ イズにするとキャラクターのサイズが約2倍になるんだ。キャラ クターのアクションも大きく見える(ルーミの胸にうっとり♡) ので、気持ちよくプレイできるぞ。また、スモールサイズではチ ビキャラがちょこまかと動き、動きを見ているだけでも楽しいの だ。このウラワザについての情報も追って紹介していくぞ。





景にいるキャラクターたちよ の画面。NEO・GEO版と 面。約2倍に拡大しているか りも小さいのに注目! 画面 同じなので、普通に遊ぶなら が広く感じるよね。



▲スモールサイズの画面。背 ▲おなじみのノーマルサイズ ▲大迫力のビッグサイズの画 コレでプレイしよう。



ら、キャラクターによっては







い充実のPS版

サターン版が先行発売され、PS版がどうなるのか不安に思っていたファンのみんなに朗報だ!! PS版は、NEO・GEO版やサターン版を上回る充実した内容で、楽しみもグーンとアップしているぞ。間違いなく最強のデキだ!!



65





# バージョンアップ

基本的な操縦方法や攻撃法をしるした『Ver.2.0』版の最新マニュアルをついに入手! 作からの変更点や新たにパワーアップされた部分などが続々と明らかになったのだ。そこで今回は、 これらの重要ポイントをチェックしていくとともに、実際にガンダムを動かしたときの操作感覚に ついても紹介していくぞ。コレさえ読めば新たなガンダムの勇姿が見えてくるハズ……!



▲ステージクリアに挿入される一枚絵も魅力たっぷりなのだ。

## 敵を正面に捕捉

まずロックオンシステムについて簡単に紹介し ていこう。ロックオンとは、敵を自動的に追跡し てくれる攻撃サポート用のシステム。真正面にい る敵 | 体を \*ロックオン" すれば、その敵が多少 動いたとしても自動的にモニター内に捕捉し続け てくれるのだ。このシステムを活用すれば、いち いち敵の移動した方向を向いて、狙いをつけると いう手間をはぶくことができるので、戦闘がかな り楽になるぞ。

ロックオンする2つの必要条件、「敵をモニター の真正面に捉える」ことと「敵がレーダー上に赤 い点で表示されるようにする」ことも変更されて おらず、前作と同じだぞ。だから前作をプレイし た人なら、まったく違和感なくこのシステムを使 いこなせるハズだ。

今回の戦いは前作以上の激闘になりそうなので、 このシステムはかなり重要視されるだろう。



€レーダーに注目! ◆コックピット画面にあるレーダー ガンダムの周囲にいる敵は、ここに赤 色、青色、黄色の点で表示されるぞ。 敵が真正面にいて、赤色の点で表示さ れていればロックオンが可能







**全空中戦** 

▶ イジャンブが

日野になったため、

軍を飛ぶドップも

コ、クオンするこ

ーナーきるのだ

## 敵との距離を見極め

敵をロックオンしたら、いよいよ攻撃だ。使用できる武器は 前作からの4種類プラス、新たにピームジャベリンを加えた全 5種類! この中から選んで敵を攻撃することになるぞ。前作 から引き続き登場している武器の変更点だけど、いまのところ は特に大きなものは見当たらない。たとえば、ライフルは16発 撃つと一時的に撃てなくなったり、バズーカは水中では使えな い……などなど、ほとんど前作と同じだ。新しく加わったビー ムジャベリンは、サーベルを装備して敵をロックオンし方向キ 一の↑+攻撃で使えるようになる。新兵器の登場で、前作とは

まったく違った戦いが 楽しめそうだぜ。



#### **④**地上戦

▲マゼラトッフは地面スレ スレを飛行しているため、 攻撃しにくい。照準を素早 く下へ移動させよう。



#### ピームライフル

いちばん使用頻度の高 い中・長距離戦用の武器 敵にヒットするまでの距 離によって威力が変化す るようになったぞ

#### -ムサーベル -ムシャベリン

最高の攻撃力を誇るが 攻撃範囲が狭いのが難点。 今回はジャベリンにもな るので、攻撃範囲の狭さ が克服されるかも…

#### ハイバーバズーカ

弾頭が作裂し、広範囲 の敵を巻き込む特性は前 作同様。水中戦を除く、 ほとんどの戦いで使用す る武器になるだろう。

#### バルカン

前作と違い、ボタンを 押している間は連射状態 になるぞ。威力は弱いが、 連続で当てれば敵の足止 めが可能だ。



2000 で | 巻変更されたと思われ るのが、ガンダムのアクションスピード、前進・後退 思い通りに動いてくれるので、敵をガンガン撃破す ル回転したり、天地が逆になったり(もともと宇宙に 天地はないがい)といったガンダムの動きが、背景や





ハイクオリティのCGムービーやモーションキャプチャーで描かれる対戦バトルなど、PSならではのパワーアップが魅力の『真・主役争奪戦』。今号ではこのゲームのメインであるストーリーモードで勝ち抜いていくコッを伝授するぞ。

# ストーリーモードお気に入りの戦士に「最強」の称号を「

このゲームは他の対戦格闘と違い、必殺技の 乱打戦をいかに制すかが勝利のポイントとなっ ている。特にオートモードの場合はボタン一発

で4種類の強力必殺技をガンガン打ちまくれる のだから、必殺技が戦いの中心となってしまう のはどうしても避けられない。 いかに相手の必殺技をしのぐか……これを頭においてアビリティカスタマイズを工夫し、キャラの特徴に合わせた戦法で戦いに挑もう!

#### アビリティカスタムのここを押さえる

バトルの行方を大きく左右するのが、このゲーム独特の \*アピリティカスタマイズシステム だ。パンチ・キック・投げ技・防御・体力・おちゃめ・必殺技・超必殺技の8つの能力値について、計20のボーナスポイントを | つにつき最大 | 5まで割り振って、パワーアップできるのだ。パワーアップのパターンはプレイヤーなりの戦い方に合わせるのがベストだが、必ず押さえておきたいのは体力の強化だ。必殺技のぶつけ合いが戦いの主体となるゲームだけに、体力は少しでも多い方がいい。できれば最低 5 ポイントは体力に割り振るようにするといいぞ。

#### タフネスで聯合



▲このカスタマイズなら相手の必殺技 のダメージを通常技レベルに落とせる。

#### 体力15&防御5

戦闘に勝つために重要なのは"相手の必殺技をいかにさばくか"だが、すべての必殺技を完璧によけたり、ガードするのは至難の技。特に超必殺技はいずれも強力なので、一発でもくらったら形勢逆転される可能性大。でも、このカスタマイズなさも上がるので、超必殺技を1~2回受けても確実に持ちこたえられるぞ。

#### オートでは一発にかける



▲相手に必殺技を出すスキを与えず、 ガンガン攻めこんで速攻を決めろ!

#### 必殺技158体力5

体力重視のカスタマイズは「通常技でつなぎ必殺技でとどめを刺す」という、正統派の対戦格闘パターンで戦う際には有効だ。でも、LR& サイスの必殺技が出せるオートモードで戦うなら、必殺技強化のカスタマイズをした方がいい。

威力をとことん上げた必殺技の連 続攻撃を仕掛けて、相手の体力を速 攻で削りまくるのだ!

#### キャラの特性をバッチリつかめ!

ストーリーモードで使えるセーラー戦士は、原作&アニメ本編のメイン

キャラである6人だ。劇中と同じように、 ゲームのセーラー戦士にも技や戦闘力に それぞれ個性がある。これを理解して戦 わないと、勝ち抜くことは不可能だぞ。

このゲームを遊ぶ人の多くは、キャラの性能ではなく好きなキャラを選ぶはず。 コイツで戦うと決めたら、早めにキャラの長所と短所を見つけだし、それを生かした戦闘パターンを開発しよう。



▲ちびムーンの長所はその小ささ。 軌 道の高い技は何もせずにかわせるぞ!





戦闘力は低いが、 チビゆえにたいていの大技は何もしなくてもかわせるのだ。これを生かし、相手の必殺技の硬直時間につけ込みつつ攻めよう。



バランスのとれた 戦闘力を持った最 強のキャラ。飛び 込みながら蹴りを 放つファイヤーヒ ールドロップは、 相手との間合いを 詰めるのに最適だ。



使い勝手は悪くないのだが、全体的に非力なのがの長いで、シリーチの長いでいるかの長いで相手の動きを止め必殺技でダメージを与えていこう。



体が大きいので当 たり判定はでかいが、技の威力は高く出るスピードも 早い! 特に超必 殺技は全画面に攻撃できるので使い 勝手は最高だぞ。



飛び道具・対空・ 二段攻撃と技のバ リエーションは一 番豊富。さらに大 パンチはチェーン 攻撃となっている ので、リーチの長 さは6人中1番だ。

# ヒロインの匿を「な」

ストーリーモードで自キャラ以外の5人を倒 すと、続いて登場するのが外惑星戦士たちだ。 原作やアニメを見ていた人ならわかるだろう けど、この4人の強さはケタはずれ! ゲーム

でもそれは忠実に再現されているので、何の考 えもなしに戦ったら負けるのは確実だ。

でも各キャラの警戒すべきポイントさえ押さ えれば、勝つチャンスは十分にある。アビリテ

ィカスタマイズでは、なるべく体力か防御にポ イントを回して必殺技対策を整え、あとはチャ ンスを逃さず、的確に攻撃を決めるように心が ければヒロインの座はもらったも同然だぞ!

総合的なバランスで見ると、外惑星戦士最強といっても過 言じゃないのがこのウラヌスだ。

必殺技もさることながら、最も注意しなければならないの が、ハイスピードで繰り出してくる通常技の連続攻撃! ー 気に間合いを詰め、何発もの蹴りとパンチを的確なコンビネ ーションでたたき込み、体勢が崩れたところに必殺技……こ のパターンにはま

ったら、あっという間に体力を削 られるぞ。とにかく防御を固めて、

攻撃の合間を的確に突こう!



▲ウラヌスの超心殺技 \*スペ ソードブラスター"は、巨大な光 の刃が高速で迫ってくるぞ!

ウラヌスの苛烈 な攻撃と比べると ネプチューンには いささか拍子抜け するかもしれない 動きや技のスピー ドは並だし、通常 技の威力も思った

より低いので、他の戦士ほど恐れる ことはない。多少のダメージを 恐れず、ふところに飛び込み、 格闘戦を仕掛ければかなり有 利に戦えるはず。でも、ここ でなめると痛い目に会うぞ! 必殺技の破壊力は他の戦 士同様大きいし、対空技を

持っているので不用意につ

っこむのは禁物だ。





プルート攻略 のポイントは、 リーチの長い攻 撃の数々に気を つけることだ。 足が長い上に 杖状の武器を使 って攻めてくる

飛び込みづらい。さらに必 殺技 "デッドスクリーム" がクセ者。ゆっくり一回転 してエネルギー球を打ち出す ため、回転中は硬直時間のように 見える。だが、この回転にも当た り判定があるので、ヘタに近づ くとよけいなダメージをくら うぞ!

ので、なかなかふところに

#### 形なカウンター技が怖い最後の

原作では世界を破壊したセーラーサターン。ゲームではそ こまで破壊的ではないがかなりの攻撃力を秘めている。まず 通常技のスピードが速く、ウラヌスほどではないが連続攻撃 をよく出してくる。巨大な鎌を持っているし、リーチもある のでウラヌスより怖いかも。さらに一定時間周囲にバリアを 張る"サイレンスウォール"と、対空技"デスリポンレボリュー

で、容易に近づかず、間合いを保ちつ



▲軌道は単純だが破壊力は絶大な "サイレンスグレイブサプライズ"。 くらったらひとたまりもないぞ









# avStationF2

ださっている哺者の皆さまへ の感謝を込めたプレゼントです。今回は格闘ゲームの特集号ということで それ関係のグッズ中心のラインナップになっています。

#### 応募のきまり

吹しいプレゼントが決まったら、11が~ ジの注意書きの通りに付属のアンケートバ カヤで応募して(ださい 「日本が多数の 場合は独国になります。他国家は1月時代 月10日見売)で発表します。なおアンケー ト投資の内容は日曜・清明には関係ありま せんので、できるだけ正直に、正確に、\* べての舞蹈に答えるようにしてください



●番のプレゼントはPSの格闘ゲーム用ジョイスティックとしては1番人気を誇るホリ電機製のファイティングスティックPS。材質や操作感覚がゲームセンター ろんなコト のものかなり近いという定評があるもの。※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。



ジャンル	格關ACT	Γ	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	1	対応周辺機器	メモリカード(1ブロック)
発売日	'95年12月22日(発売中)	1		2P対戦可

#### オートマチックモードは便利!?

オートガードとカンタンコマンドという2つの恩恵が受けられるオート マチックモード。勝手にガードしてくれたり、ボタンを2つ押すだけでス 一パーコンボを出せたりと、いいことばかりに感じられる。しかし、スー パーコンボはレベル1のものしか使えないし、オートガードも「回数制限 がある」、「しゃがんでいても勝手に立ちガードをしてしまう」、「喰らっても あまり痛くない弱攻撃でも勝手にガードしてしまう」といった欠点がある のだ。だから上級者がオートマチックモードを使っても弱くなっちゃうし、 初心者もオートマチックモードには手を出さない方がいいだろう。マニュ アルモードでプレイした方が、絶対に早く上達するしね!



#### 『ストZERO』のシステムをしっかりと把握しておこう!

#### 基本中の基本、投げ技&つかみ技

方向キーを入れつつ強パンチなどを押すと、投げ技を出すことができる。 威力も結構あるため、相手がガードばかりしているようならば投げてしま おう。キャラによっては空中投げやつかみ技といった特殊な投げ技も使え るので、自分の使うキャラが持っている技はすべて知っておきたい。連続 技を狙っていたのに、方向キーを入れながらボタンを押してしまったため に相手を投げてしまった経験を持つ人も多いだろう。連続技の方が大ダメ ージを与えられることが多いので、コマンドの入力には気をつけたい。相 手に受け身を取られてしまうと、さらに攻撃力がダウンしてしまうぞ。







#### 空中でガードできる技とできない技の差

投げたい側に方向

飛び道具やジャンプ攻撃などは空中 でもガードすることができる。しかし 地上から出した技や一部の必殺技は、 いくらガード方向に方向キーを入れて おいても喰らってしまうのだ。ただし 必殺技の中には技をガードするタイミ ングによって空中ガードが可能なもの もある。それだけに、飛びこむときは (攻撃するしないに関らず) 常にガー ドするクセをつけておこう。



▲地上から出された技は空中ガードできな このように落とされてしまうのた

#### 気絶したときは、ひたすらボタン連打!

相手の攻撃を連続して受け続けると気絶してしまう。こうなるとしばら くの間、棒立ち状態になってしまい非常に危険だ。すぐに方向キーをグル グルと回しつつボタンを連打し、気絶状態から少しでも早く回復するよう にしよう。相手につかみ技をかけられたときも同様だ。

また、技の中にはボタンを連打することで攻撃力をアップさせられるも のもある(ナッシュのソニックプレイクや、ケンの神龍拳などがその代表 例)。これらの技を出したときには必死にボタンを連打して、少しでも多く のダメージを与えられるように努力しよう。





打することで早く脱出で つかみ技からもボタン

#### ダウン回避コマンドを有効に使おう

昇龍拳やしゃがみ強キックなどのダ ウンさせられる攻撃を喰らっても、す かさず "← ✔↓+パンチ" というコマ ンドを入力すれば、前転起き上がりを してくれる。ダウンさせられると戦い の主導権を握られてしまう(間合いを 調節されたり、こちらの起き上がりに 攻撃を重ねられたりする)ので、まず いと思ったらすぐにダウン回避コマン ドを入力するようにしよう。



▲空中ガードをした後にもダウン回避コマ ンドは使える。うまく使いこなそう。

# ZEROコンボを有効活用し、より大きなダメージを与えられるようにするのだ!

通常技を間髪入れずに出すことで、連続技にまで昇華してしまうのがZEROコンボの基本概念だ。ただしどの技からどの技につながるのかはキャラによって異なるため、ここで「これが役に立つ」といった感じに紹介することはできない。しかし、弱攻撃から中攻撃、中攻撃から強攻撃といった組み合わせがZEROコンボの中心になっていることは間違いないので、いろいろと試してみよう。もっとも、一口に弱攻撃といっても立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、立ち弱キック、しゃがみ弱キックと4種類もあるため、試すのも大変かもしれないが……。各技のリーチや攻撃個所をチェックしつつ、トレーニングモードで自分なり

のZEROコンポを根気よく探していこう。

打点を低くしたジャンプ攻撃は、そのまま弱攻撃につながることが多い。慣れてきたらジャンプ攻撃から Z E R O コンボをスタートさせてみよう (Z E R O コンボがほとんど存在しないべがでさえ、ジャンプ弱キック、しゃがみ弱キック、立ち弱キックとつなげることで3 ヒットコンボになるのだ)。同時に、最後の通常技をキャンセルして必殺技を出すテクニックも試してみよう。

下はZEROコンボだけで構成した基本例と、 ジャンプ攻撃やキャンセル必殺技といった要素を 取り込んだ応用例。このように、どんどんパリエ ーションを増やしていこう! 溜め系のスーパーコンボを見直すしかない。

本語の ★ といったコマンドになっている。

独で出すときには問題ないが、通常技を出したげたい場合、別の必殺技る)にまう(暴発する)をがよくある。これを解しないタイミングでは、コマンド的に暴発しないタイミングである。

ないよくあるか、スーパーコンボの入力方法自体を見直すしかない。

その入力方法だが、← 溜め→←→ならば<溜め ンピ→を、</a> ならば<溜めンピス ならば<溜めンピスで出 してみよう。これだけで 暴発する確率がグンと減 るはずだぞ。

# 入力方法も覚えたい溜め技の暴発を防ぐ



▲スーパーコンボはコマンド自体が長いため、先行入力 しておかないと、まずキャンセルが間に合わない。

# 基本例







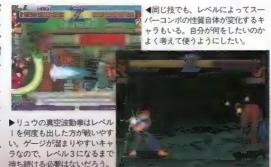






#### スーパーコンボレベルゲージをうまく使おう

画面の下に表示されているスーパーコンボレベルゲージ。このゲームでは、このゲージをどう利用するかが勝敗にも大きく影響してくる。溜まったらすぐにレベルーのスーパーコンボを使う、溜め続けてレベル3のスーパーコンボを使う、溜め続けた後にレベルーのスーパーコンボを複数回使う、といったところが主な選択肢だろう。キャラや戦い方によってどれがベストかは異なるが、どんどん使っていくべきだろう。



#### キャラによってはこんな使い方も…

写真は春麗の千裂脚 (レベル I) から 覇山天昇脚 (レベル 2) へとつなげる 10 ヒットコンボ。この ようにスーパーコン ボからスーパーコン ボへとつなげること も不可能ではない。



#### ゲージを消費する ZEROカウンターは 積極的に狙うべきか?

相手の攻撃をガードした瞬間に←✔↓十パンチ(キック)を入力することで、自動的に反撃するZEROカウンターを出すことができる。だが、技やキャラの組み合わせによってはうまく反撃できないことがあるし、スーパーコンボレベルゲージも使ってしまう。どうせゲージを消費するならばスーパーコンボを出した方がいいだろう。



俗がない限り出すのはもったいない。反撃できる点はうれしいがゲージに



### 金13キャラで頂点を目指せ

このゲームでプレイヤーが操ることのできるのは、最初から選べる10キャラ+隠し3キャラの計13人。ここでは全キャラの基本戦法や役に立つ技、実戦で狙いたい連続技などを紹介していこう。基本的に、初心者でもしっかりと練習を積めば使えるようになるものを中心に紹介しているぞ。まだうまく連続技が出せないという人は、トレーニングモードで練習を繰り返そう!



右にゴウキ、ベガ、ダンの3キャラの出し方も紹介しておいた。敵として出てきたときには憎らしいやうだったけど、いざ自身ででってみるとみんな魅力的なキャラばかり。83ページにコマンドリストも掲載しておいたので、ぜひ彼らを使ってみてほしい。アードモードではエンディングもちゃんと入っているぞ。

#### カーソルを「?」に合わせ、L2を押しながらコマンド入力

【 | P側】←←←↓↓↓+□△ ( | Pカラー)

**←←←↓↓↓**+×○(2Pカラー)

【2P側】→→→↓↓↓+□△(1Pカラー) →→→↓↓↓+×○(2Pカラー)

【1P側】←←↓↓←↓↓+□△(1Pカラー) ←←↓↓←↓↓+×○(2Pカラー)

【2P側】→→↓↓→↓↓+□△(1Pカラー) →→↓↓→↓↓+×○(2Pカラー)

△□×○△(1Pカラー)※1秒以内に入力△○×□△(2Pカラー)※1秒以内に入力

# 取強 リュウ らないの いる 「ス でも空中

#### 最強の名は彼のために!

リュウとケンの長所を集めただけでは飽き足らないのか、個人専用の必殺技まで身につけている「ストZERO」最強のキャラクター。中でも空中で放つ飛び道具(斬空波動拳)は対戦、COM戦を問わず強力な武器となる。斬空波動拳とジャンプからの攻撃との2択を仕掛けるだけでも、相手はかなりのプレッシャーを受けるはず。もちろん、リュウたち同様に「豪波動拳で飛ばせて豪昇龍拳で落とす」という戦法も使えるため、ジャンプしなくとも十分強い。唯一のウィークポイントは防御力に難があること。



■空中から斜め下に向かって飛び道具を撃つ斬空波動拳。弱 の強で軌道を変えられるため、 これを連発しているだけでも相 手はかなりいやがるはず。ただ し足元にもぐりこまれてしまう と無貯備状態をさらけ出してし まうため、乱発するのは禁物だ。

▶ 康昇龍拳は無敵時間のある 頼れる対空兵器。飛び込まれ たらこれで迎撃しよう。下の 連続技を見てもらえばわかる ように、空中に吹っ飛んだ相 手の追い打ちにも使用可能だ。



#### ▼この連続技を狙え

上はしゃがみ中キック、弱の竜巻斬空脚、豪昇龍拳とつなげるゴウキならではの3ヒットコンボ。竜巻斬空脚を中や強で出すと豪昇龍拳が当たらなくなるので注意しよう。この連続技の前にジャンプ強パンチを入れることも可能だ。

下はジャンプ強キックで飛びこみ、立ち強キック、強の 豪昇龍拳とつなげる5ヒット コンボ。立ち強キックをキャンセルして豪昇龍拳につなげ るところが、見た目にも無理 があって気持ちいいぞ(笑)。













#### 2れがウワサの騒獣器だ!

コマンドは以下のとおり。素早く入力することと、「→」を一瞬だけ入れるのがコツ。ゲージがレベル3状態にないと出せないし、不発に終わることも多い(逃げられたり迎撃されたり)ため、意外と決めにくい。





▲コマンドを入力し終えると、 例によって画面が暗くなる。



▲阿修羅閃空を思わせる体勢で 相手方向に移動していく。



▲画面が真っ白になり、打撃音 のみが派手に聞こえてくる。



▲画面が元に戻ると、そこには 倒れている相手の姿が!



#### サイコクラッシャーが命

べガは通常技から通常技につなげることがほ とんどできない(しゃがみ中キックからの立ち 弱キックなどがつながることはある)ため、個々 の技で勝負することになる。しゃがみ中キック、 ダブルニープレス、サイコクラッシャーといっ た技を中心に使っていこう。

一応「✔溜めゝ✔+中キック→+キック3つ 同時押し」と操作することで、しゃがみ中キッ クをキャンセルしてのレベル3ニープレスナイ トメア (9ヒットコンボ)を出すことも可能だ。 もっとも、実戦向きとは言いにくいが……。



■スーパーコンボのサイコクラ ッシャー。攻撃判定が非常に大 きいため、よっぽどのことがな い限り相手に大ダメージを与え ることができる(もちろん、出 すタイミングを読まれてしまう と、無敵技で迎撃されちゃうけ ど)、ゲージが溜まったら狙え。

▶溜め技だけに使いどころが 難しいが、間合いか離れたら サイコショットを出して構わ ないだろう。弱で出すとゆっ くりと漂っていくので、それ を追いかけていける。



#### **▼**この連続技を狙え

トはジャンプ強キックで飛 びこみ、しゃがみ中キック、 ダブルニープレスとつなぐ4 ヒットコンボ。通常技から通 常技につなげることがほぼ不 可能なべガにとっては、通常 技をキャンセルしての必殺技 が連続技の命綱なのだ。

下はちょっとずるい連続技。 画面端の相手に弱のサイコシ ョットを当て、しゃがみ強キ ックにつないでいる。相手が 気絶でもしていない限り、実 戦ではまずお目にかかれない 連続技といえるだろう。















#### 最弱キャラの意地を見よ

見た目や必殺技の名前&コマンドを見て、リ ュウやケンにかなり近いキャラだと思うのが当 たり前。だが、実際にダンを使ってみると、そ のあまりの能力の低さに驚くはずだ。ほとんど 飛ばない我道拳(波動拳)、無敵時間がほとんど ない晃龍拳(昇龍拳)、なんとか飛び道具に見え る震空我道拳(真空波動拳)、ほとんど前方に移 動しない晃龍烈火(昇龍裂破)。攻撃力自体はそ こそこあるので、うまく使えるような展開に持 ち込もう。ダンのオリジナル技である断空脚を うまく使いこなすことが勝利への近道。



▲ダンの必殺技の中ではもっと も使える断空脚。単独で出すよ りも、しゃがみ強パンチなどを キャンセルして出した方が確実 性が増す。この技を弱で出すこ とで、飛び道具をすり抜けるこ ともできる。 こういったことも 知識として覚えておきたい。

たりしない刮舞系のスーパー コンポなので、当てるのが難 しい。しかし、ひとたび当た れば大ダメージが約束される ので、狙ってみたい。

#### ▼この運綿

上はジャンプ強パンチ、し ゃがみ強パンチ、強の我道拳 とつなぐ、リュウ・ケン風の 連続技。我道拳は飛び道具で ないため、攻撃判定の大きい 強で出すようにしよう。

下はジャンプ強キックで飛 びこみ、しゃがみ強パンチ、 強の断空脚とつなぐ5ヒット コンボ。しゃがみ強パンチの 前にしゃがみ弱パンチをし ~2発はさむこともできる。 最初のジャンプ強キックの打 点をできるだけ低くするのが ポイントだ。











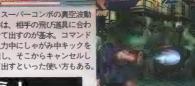
#### 「飛ばさせて落とす」が基本

波動拳で相手の動きを牽制し、飛び込んでき たところに昇龍拳を合わせるのがリュウの基本 戦法。攻めに行くときはジャンプ強キック(強 パンチ)からの連続技を狙いたい。ただし、同 ことばかりしていると反撃されるので、空中 き旋風脚などもからめて使っていこう。

ゲージが溜まったならば、スーパーコンボの 真空波動拳を出すのもいい。リュウは必殺技の拳は、相手の飛び道具に合わ 使用頻度が高いこともあり、ゲージを溜めやす せて出すのが基本。コマンド いキャラだと言える。それだけに失敗を怖れず にどんどん狙っていけるのだ。

◀『スト』』シリーズでは波動 拳などをすり抜けられなかった **竜巻旋風脚。だが、この「ZE** RO」では楽にすり抜けられる ようになったのだ。昇龍拳と違 って横方向にかなり伸びる(移 動する)ので、追い詰められた ときなどに威力を発揮する。

スーパーコンボの真空波動 入力中にしゃがみ中キックを 出し、そこからキャンセルし て出すといった使い方もある。



#### ▼この連続技を狙

上は強パンチで飛び込み、 しゃがみ強パンチ、強波動拳 へとつなぐ3ヒットコンボ。 すべて強の攻撃だが、意外と 楽につなげることができる。 飛び込み攻撃からの連続技は 最初の技の打点が重要だ。リ ュウのジャンプ力や技を出す タイミングを覚えておこう。

下はしゃがんだまま弱キッ ク、中キック、強キックを続 けて出すという基本に忠実な 連続技。写真では最初の弱キ ックを2発入れている関係で 4 ヒットコンボになっている。













強力な必殺技が少なく、連続技も実戦で狙え るものが少ないため、「いかに通常技を駆使して 戦うか」がポイントとなってくる。歩行スピー ドの速さを生かして適度な間合いをキープし、 チクチクと攻めていくことになるだろう。もち ろん、相手がガードばかりしているようならば 投げにいくのもいい。また、空中投げの龍星落 も意外と使えるので、狙ってみよう。気功拳と 天昇脚はどちらも溜め技だが、必殺技の中では 使い勝手のよい方。しゃがみパンチなどを出し て牽制し、タイミングよく出していこう。



◀無敵時間こそ少ないものの、 対空丘器として役立つ天昇脚。 溜め技なのでいつでも出せると いうわけではないが、しゃがみ 攻撃などをからめることでうま く溜められるはずだ。ただし、 直上方向にいる相手には当たら ないので気をつけること。

▶スーパーコンボの千裂脚。 無敵時間があるので、相手の 飛び道具に合わせたりして使 っていきたい。攻撃力に劣る 春麗だが、さすがにスーパー コンボは破壊力パツグンだ。



上はジャンプ強キックで飛 びこみ、しゃがみ弱パンチ、 しゃがみ中パンチ、強気功拳 とつなげる 4 ヒットコンボ。 気功拳は溜め技なので、ジャ ンプしたらすぐにしゃがみガ ード方向に方向キーを入れて おくのがポイントだ。

下もジャンプ強キックから の連続技。しゃがみ中キック をキャンセルして強の天昇脚 へとつなげている。最初の強 キックの当たり方が浅いと天 昇脚が空振りしてしまうので、 十分に注意しよう。

















#### 必殺技はすべて溜め系

ガイルと同じ技をたくさん持っているので、 『スト』』シリーズでガイルを使っていた人なら ばすぐに使いこなせるはず。それだけに「しゃ がみガード状態を保ち、遠距離ではソニックブ 一ムを、近距離では足払い系の技を、飛び込ま れたらサマーソルトシェルをそれぞれ出す」と いう待ち戦法も使えてしまう。必殺技が溜め系 で、なおかつ使い勝手がよいためにこうなって しまうのだ。ただし、こればかりやっていると 腕がどんどん落ちてしまうため、積極的に攻め る練習をしよう。攻めても彼は強いのだ。

▲ナッシュの基本はやはりソニ ックブーム。牽制に、連続技の とどめにと使いみちは多い。攻 撃しているときでも溜めるクセ をつけておきたい。オートモー ドでプレイした場合、ソニック ブームからのサマーソルトジャ スティスといった連続技も可能。

▶対空兵器としておなじみの サマーソルトシェル。だが連 続技に組み込むこともできる。 ジャンプ強パンチ、しゃがみ 中パンチ、サマーソルトシェ ルというガイル風な攻撃も。



#### ▼この連続技を狙

上はジャンプ強キックで飛 びこみ、しゃがみ弱パンチ、 しゃがみ中パンチ、ソニック ブームとつなげる 4 ヒットコ ンボ。ジャンプ直後にソニッ クプーム用の溜めを始めるよ うにしよう。

下はジャンプ強キック、し ゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱 キックとつないだあと、強の サマーソルトシェルでしめる 5ヒットコンボ。サマーソル トシェルの代わりに、スーパ ーコンボのサマーソルトジャ スティスを使うことも可能だ











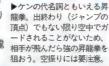


基本的にはリュウと同じなので、彼の戦法が 使える。ただし必殺技の性質などが微妙に異な っているため、違いを理解しておく必要はある。 上昇時に攻撃判定があり、当たっても相手が倒 れず多段ヒットする竜巻旋風脚がそのいい例だ。 この技は性能的にケンの方が劣っているが、昇 龍拳というリュウ以上に使える必殺技も存在す る。横方向にかなり伸び、強で出すことにより 3回まで当たるこの技を有効に使っていこう。

2種類あるスーパーコンボは、どちらも昇龍 拳のバージョンアップ版。これも使えるぞ!



◀リュウとは異なる多彩なキッ ク攻撃を持っているケン。中で も稲妻かかと割り(→+中キッ ク) や鎌払い蹴り(中キック) は使いみちが多い。特に鎌払い 蹴りは踏み込んで蹴る技なので 当てやすい。キャンセルもかか るので、必殺技につなげよう。





上はジャンプ強パンチ、立 ち強パンチ、強の昇龍拳とつ なげるおなじみの連続技。ジ ャンプ強パンチを深めに当て ることと、強パンチから昇龍 拳へのつなぎがポイント。ケ ンを使うならばこれくらいは 身につけておきたい。

下は通常技だけで構成して いる5ヒットコンボ。ジャン プ強キック、しゃがみ弱キッ ク、しゃがみ弱キック、しゃ がみ中キック、立ち強キック とつなげている。立ち強キッ クのリーチの長さがうれしい。

















#### 身軽さを生かして戦おう

疾駆けからの首狩りと影すくい、武神イズナ 落としと武神肘落としなどの2択攻撃が用意さ れている。対戦時はこれらの攻撃をうまく使い 分けるだけで、相手を翻弄することができるは ず。ただし同じことばかりやっていると、いか に2択攻撃だといっても簡単に返されてしまう ので気をつけよう。

ガイはジャンプ力がありすぎるため、ジャン プ攻撃を狙ったところに当てるのが難しい。ジ ャンプするのは必殺技のときだけにし、極力歩 いて移動するようにしたい。



び越した瞬間にパンチボタンを 押すことで出せる投げ技だ。相 手に近づいたからといってすぐ にボタンを押してしまうと、コ マンド内容が同じ武神肘落とし の方が出てしまうので注意しよ う。あわてないことが大切だ。

▶武神旋風脚。出かかりに無 敵時間のある上昇系の必殺技 弱なら1発、中なら2発 強なら3発の蹴りがヒットす る。ガイの対空兵器ではある が、過信は禁物だ



#### ▼この連続技を狙

上は「武神獄鎖拳」という 専用の名前もついている 4 ヒ ットコンボ。立ち弱パンチ、 立ち中パンチ、立ち強パンチ、 立ち強キックと当てる、「ファ イナルファイト」でも彼が見 せた連続技だ。

下はジャンプ強キックで飛 びこみ、しゃがみ弱キック、 立ち中パンチ、立ち強パンチ とつなぐ4ヒットコンポ。最 後の強パンチをキャンセルし て首狩りにつなげることで、 6ヒットコンボにすることも できる。ぜひ狙ってみよう。













#### 突進系の必殺技を生かせ

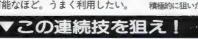
大きな体とスローモーな動きが特徴のバーデ ィー。しかしブルヘッドやブルホーンといった 突進系の技があるため、少しくらいの距離なら ばすぐに詰めることができる。立ち強パンチな どリーチの長い技もあるから、あせらずに少し ずつ間合いを詰めていくようにしよう。ジャン プ攻撃が当たるくらいからが勝負だ。

スーパーコンボのザ・バーディーにはかなり の無敵時間が存在する。レベル3で出すとリュ ウの真空波動拳をそのまますり抜けて攻撃を当 てることも可能なほど。うまく利用したい。



「パンチかキックを2つ以上押 して離す」というコマンドはか なり独特だが、その性能を考え るとうまく使いこかせるように なっておきたい。押すボタンに よって移動距離が微妙に変わる ので上手に使い分けよう。

チェーン。方向キー | 回転+ パンチという複雑なコマンド と、出るまでにやや時間がか かるといった欠点はあるが、 種極的に狙いたい技だ



上はジャンプ強キックで飛 び込み、しゃがみ弱キック、 ブルヘッドへとつなげる3ヒ ットコンボ。ブルヘッドの溜 め時間を作るのが意外と難し いバーディーだが、この連続 技でならば少し練習するだけ で出せるようになるだろう。

下は立ち強パンチをからめ た連続技。ボディプレス(空 中で↓+強パンチ)でめくり、 そこからしゃがみ中パンチ、 立ち強パンチ(2ヒット)と つなげている。ボディプレス が決まるかどうかがカギ。



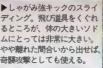


#### 強キック攻撃を生かせ

体が大きく、しゃがんでも当たり判定が大き いため、相手の攻撃を確実にガードできるよう にするところから始めよう。ソドムの戦いのカ ギを握るのは、意外にも(!?)通常技の強キッ ク。リーチや攻撃判定が強い立ち強キックと、 飛び道具を無効化することのできるしゃがみ強 キック(スライディング)を使いこなせるよう になろう。必殺技には投げ技も多いが、あまり 固執する必要はない。ジゴクスクレイプやダイ キョウバーニングといった技を中心に、ブツメ ツバスターなどを織り混ぜて戦っていこう。

◀スーパーコンボのテンチュウ サツを出すためには、方向キー を2回転させる必要がある。し かし決まればそれだけの労力に 見合うダメージを与えることが できるので、ソドムを使うなら ば練習しておきたい。レベル3 で出すと相当減らせるのだ。

やがみ強キックのスライ ディング。飛び道具をくぐれ るところが、体の大きいソド ムにとっては非常に大きい。 奇襲攻撃としても使える。



#### **▼この連続技を狙え**

上は立ち弱キック、立ち中 キック、しゃがみ強キックと つなぐ3ヒットコンボ。最後 を立ち強キックに入れ替えて も、もちろんつながる。

下はジャンプ強キック、立 ち弱キック、立ち中キック、 立ち強キックとつなげる 4 ヒ ットコンボ。ジャンプ強キッ クを当てる位置によっては、 立ち強キックが空振りするこ ともあるので気をつけよう。 腕に自信のある人は、ここか らさらに必殺技のダイキョウ ニングにつなげてみよう















通常技は出るまでに時間のかかるものが多い が、必殺技は逆に素早い動きのものばかり。し かもトリッキーな動きをするものが多いので、 相手の意表をつくように出していこう。とはい え、高レベルのCOMや対戦慣れしている人が 相手だと、必殺技の弱点(弱攻撃で止められた り、避けられて無防備状態をさらけ出すハメに なる)をつかれてしまうので、多用は禁物だ。 しゃがみ弱キックや立ち中パンチといった通常 技を当て、そこから連続技を狙っていくのがあ る意味でもっとも確実だろう。



▲立ち強キック。強の攻撃だけ に出るまでがやや遅いものの、 このリーチと攻撃力は見逃せな い。当たるか当たらないかの間 合いで出して牽制したり、相手 の技の空振りに合わせたりと、 使い方は様々。連続技のとどめ としても使える。

(▶+中キック) は早めに出 すことで対空兵器となる。相 手の攻撃に潰されることの多 いライジングジャガーよりも、 こちらを使うようにしよう。

#### **▼この連続技を狙え**

上は立ち中パンチからのラ イジングジャガー。手軽な3 ヒットコンボだ。

下は手数が多く、見た目も かっこいい 4 ヒットコンボ。 ジャンプ強キック、しゃがみ 弱キック、立ち中パンチ、立 ち強キックとつなげている。

このようにジャンプ強キッ クと立ち強キックはとても使 いやすい技なので、うまく連 続技に組み込みたい。また、 ジャンプ中キックもめくりや すい技なので、ここから様々 な連続技を狙えるのだ。













#### 彼女を使いこなせるか?

かなりトリッキーな動きをするローズ。必殺 技はもちろん通常技も個性的なので、どの技が どんな性質を持っているのかをまず知っておこ う。すべての技が理解できれば、状況に応じた 戦い方や、相手の意表をつく攻撃ができるよう になるからだ。

ポイントとなる技はコマンド技のスライディ ングと、必殺技のソウルリフレクト、それに3 ック) はかなりの距離を移動 種類あるスーパーコンボだ。ソウルイリュージ し、なおかつ攻撃判定も大き ョンをどれだけ有効に使いこなせるかによって、の飛び道具を抜けることはで 彼女は強くも弱くもなるぞ。



■スーパーコンボのソウルイリ ュージョンを出した後は、通常 技の弱攻撃などでもかなりの効 果が期待できる。しゃがみ弱パ ンチ、ジャンプ弱キック、スラ イディング ジャンプ強パンチ といった技を続けて出すだけで、 美しい連続技となるのだ。

▶スライディング (>+中キ いので使える。ただし、相手 きないので注意。



#### **▼この連続技を狙え!**

上はしゃがんだ状態から弱 中、強とキック攻撃をつなげ たもの。ローズの連続技はこ のバリエーションであること がほとんどなので、覚えるの が楽なのだ。必殺技につなげ る場合も「立ち強パンチから の中ソウルスパーク」という 基本パターンが存在する。

下は反則かも? というの も、レベルIのソウルイリュ ージョンで分身を作り、レベ ル2のオーラソウルスパーク を当てているだけだからだ。













#### 相手の動きを封じるのだ

必殺技はリュウたちに似ているが、体の大き さと動きの遅さのため、戦い方はかなり異なる。 飛び道具を連発したりタイガーブロウに頼り切 った戦法を取るのではなく、サガットらしい戦 い方をするようにしたい。中距離からの立ちキ ック(弱、中、強とすべてが使える)で相手を 牽制したり、グランドタイガーショットからの 強タイガークラッシュで攻めていったりと、彼 ならではの戦い方は確実に存在するからだ。

タイガージェノサイドとタイガーレイドは、 どちらも連続技に組み込める点もうれしい。



◀動きの鈍いサガットだけに、 それをカバーできる技を有効に 使いたい。この立ち強キックは リーチがあるため、相手の行動 を潰す(ジャンプ直後にはたき 落とす、飛び道具を撃つ瞬間を 潰すなど)ことが多い。牽制す るという意味でも意外と使える。

ドタイガーショットを。単発 で出すよりもしゃがみ中キッ クの後に出す(ガードされて も問題ない) などして、スキ を作らないようにしたい。



#### ▼この連続技を狙

上はジャンプ強キックで飛 び込み、立ち弱パンチ、立ち 中パンチ、しゃがみ強キック とつなげる 4 ヒットコンボ。 サガットの通常技にはつなが らないものが多いので、これ を積極的に狙っていきたい。

下はジャンプ強キックから 立ち中パンチ、強のタイガー ブロウへとつなげる 9 ヒット コンボ。間合いによってはタ イガーブロウがうまく入らな いこともある。より確実にい きたいならば、最後を中のタ イガーブロウにしておこう。















### 「ストリートファイターZERO」全73キャラ完全コマンドリスト

GOUKI	计计士	気功拳	←溜め→+P	and the second of the second o	必数技
GUUNI.	コンチ	天昇脚	. 溜め↑+K	ブルヘッド	←溜め→+P
	一位中华技	旋円蹴	→ \	ブルホーン	P(K)を2つ以上押して離す
<b>E波動拳</b>	↓ \ ¬+P	百裂脚	K連打		方向キー1回転+P
f空波動拳	空中で↓ \→+P		-n=32fl		<del>ヾーコンポ</del> ←溜め→←→+P
灼熱波動拳	-∠1>→+P	気功掌	. \ → ! \ → +P	ザ・バーディー ブルリベンジャー	- 温め→→
電巻斬空脚	↓ ∠ ← + K	千裂脚	←溜め→←→+K	אפטול –	MORRE
空中竜巻斬空脚	空中で↓✓←+Κ	覇山天昇脚	✓ 溜め ↘ ✓ ↗ + K	タグチェーン	敵近くで←(→)+中K(強K
長昇龍拳	→↓\+P		**・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ブルスパイク	敵近くで←(→)+中P(強P
百鬼豪斬	1 \→ / +P	虎襲倒 龍星落	空中の敵近くで「以外+中P(強P)	ボディプレス	空中で↓+強P
百鬼豪衝	↓ \ → / +P+P ↓ \ → / +P+敵近くでP	鶴脚落	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ヒールドロップ	立強K
百鬼豪砕	1 \→ / +P+K	鷹爪脚	空中で↓+中K	ZEROカウンター	ガード中に←✓↓+P
百鬼豪尖 百鬼豪墜	↓ \→ / +P+敵近くでK	三角跳び	ジャンプ中、画面端でー(壁と反対方向)	Director and Control of the Control	AFEOF
阿修羅閃空	→ 1 · (← 1 / )+P(K)3つ同時押し	挑発	セレクトボタン(攻撃力あり)	SODOM	ソドム
	1-3-20	ZEROカウンター	ガード中に・ノ↓+K	No. of the contract of the con	BACH CO. Commence of the Contract of the Contr
滅殺豪波動	→\1/-→\1/-+P			ジゴクスクレイプ	→ , ↓ +P
天魔豪斬空	空中で↓>→↓>→+P	NASH	ツンユ	ブツメツバスター	方向キー l 回転+P
滅殺豪昇龍	1 \ → 1 \ + P		必殺技	ダイキョウバーニング	
瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P	ソニックブーム	←溜め→+P	CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE PARTY.	-VI-3×8
TVS .	- relice	サマーソルトシェル	↓溜め↑+K	メイドノミヤゲ	1 \ → 1 \ → +P
背負い投げ	敵近くで←(→)+中P(強P)			テンチュウサツ	方向キー2回転+P
巴投げ	敵近くで←(→)+中K(強K)	ソニックブレイク	←溜め→←→+P	シーナガンフリ	株殊技   敵近くで←(→)+中K(強K
前方転身	1./←+P	クロスファイアーブリッツ	←溜め→←→+K	ショウグンスルー	
頭蓋破殺	→+中P	サマーソルトジャスティス	✓溜め、✓ /+K	後転移動起き上がり	吹き飛び中にース↓+K
旋風脚	→+中K		#形成 敵近くで←(→)+中P(強P)	ZEROカウンター	ガード中に一ノ・ナト
天魔空刃脚	前方ジャンプ頂点で↓+中K	ドラゴンスープレックス			
ZEROカウンター	ガード中にモノエキK	フライングバスタードロップ	空中の敵近くで↑以外+中P(強P) 敵近くで-(→)+中K(強K)	ADON	ドン
VEGA ^	<b>さ</b> ガ	スピニングバックナックル	→十強P	ALAA SEANISMAN	- 12-10-14
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	ジャンピングソバット	←(→)+中K	ジャガード	∠ +K
+ /-> mul	← 溜め → + P	ステップド	←( -)+強K	ジャガートゥース	→ \
サイコショット サマーソルトスカルダイバー	. 溜め † +P	ZEROカウンター	ガード中に・ノ」+P	ライジングジャガー	1 \ → / + K
ヘッドプレス	」 溜め↑ +K				-X-32#
ダブルニープレス	- 溜め→+K	KEN ケン		ジャガーバリードアサルト	1 \ → 1 \ + P
ベガワープ	→ ↓ \ (← ↓ ∠) + P(K) 3つ同時押し	A MARK OF ALL OF STRUCTURE	and the second second second second second		※レベル3で出した後、Pf
		波動拳	. · · +P		K連打で技が変化
サイコクラッシャー	<ul><li>一溜め→←→+P</li></ul>	昇龍拳	→. \+P	ジャガーリボルバー	
ニープレスナイトメア	←溜め→←→+K	竜巻旋風脚	↓ ∠ ← + K		特殊技
	RAMEST.	空中竜巻旋風脚	ジャンプ中に↓ ✓ ← + K	ジャガーキャリー	敵近くで←(→)+中P(強F
デッドリースルー	敵近くで←(→)+中P(強P)	The second secon	-/4-3>#I	ジャガースラム	敵近くで←(→)+中K(強K
ZERロカウンター	ガード中に・・・+P	昇龍裂破	1 \ → 1 \ +P	ジャッティングド	ン+中K ガード中にード 1 +K
DAN 4		神龍拳	1 \ → 1 \ + K	ZEROカウンター	
DAN		all to be the	MMJ 敵近くで←(→)+中P(強P)	ROSE	一ズ
The second second	A State of the Sta	地獄車	型中の敵近くで↑以外+中P(強P)		White was the first the same that the same t
我道拳	+P	地獄風車棚み膝蹴り	敵近くでー(→)+中K(強K)	ソウルスパーク	-
晃龍拳	→ ↓ \ + P	前方転身	II.Z ←+P	ソウルリフレクト	1 ∠ ← + P
断空脚	-X5-3>#	稲妻かかと割り	→+中K		※相手の飛び道具を、弱で吸り
震空我道拳	1 7 → 1 7 → + B	ZEROカウンター	ガード中に・ノ・ナート		中で前に反射、強で斜め上に反
晃龍烈火	1>→1>+K	GIIV HA		ソウルスルー	→↓\+P
必勝無頼拳	1/-1/-+K	GUY 771			-75-42di
201027111474	NAME .	The same of the sa	White the same of	オーラソウルスパーク	
背負い投げ	敵近くで~(→)+中P(強P)	武神イズナ落とし	· \→+P+敵近くでP	オーラソウルスルー	↓ \ → ↓ \ <b>+</b> P
ZEROカウンター	ガード中に一ノ」+K	武神肘落とし	↓ \ → + P + P	ソウルイリュージョン	↓ ∨ → ↓ ∨ + K
	The same of the sa	武神旋風脚	↓ ∠ ← + K		PARKET
RYU "		疾駆け	↓ \ → + 弱K + K	ソウルドレイン	敵近くで→(→)+中P(強F
The same with the same with the same	- SURVEY - A MAN CONTRACT OF THE STREET	影すくい	1 \ → + 中 K + K	スライディング	→ +中K
波動拳	1 → +P	首狩り	↓ \ →+強K+K	ZEROカウンター	ガード中に← / ↓+P
昇龍拳	→. \+P	The second secon	=パーコンボ	SAGAT	サガット
竜巻旋風脚	↓ ∠ ←+K	武神八双拳	↓ \ → ↓ \ + P		and Water to place in the wareness
	空中で. ✓ ← + K	武神剛雷脚	1 \ + 1 \ + K	タイガーショット	1. > ++P
空中竜巻旋風脚			1970.12	タイガーブロウ	
空中竜巻旋風脚	11-35年	SECTIVATE	前に「アー (一、) 上市口(24日)		→ , \ + P
空中竜巻旋風脚 真空波動拳	1 \ → 1 \ → + P	背負い投げ	敵近くで←(→)+中P(強P) ⇒近くで←(→)+中V(強V)		→ , \+P
空中竜巻旋風脚		摑み膝蹴り	敵近くで←(→)+中K(強K)	グランドタイガーショット	↓ \ → + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚	1 → 1 → + P	摑み膝蹴り 武神流背負い投げ	敵近くで←(→)+中K(強K) 摑み膝蹴り中に→↑←+中P(強P)	グランドタイガーショット タイガークラッシュ	↓ \ → + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ		摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし	敵近くで-(→)+中K(強K) 摑み膝蹴り中に→↑-+中P(強P) 空中の敵近くで「以外+中P(強P)	グランドタイガーショット タイガークラッシュ ス	1 \ → + K → 1 \ + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ		個み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし	敵近くで-(→)+中K(強K) 摑み膝蹴り中に→↑-+中P(強P) 空中の敵近くで↑以外+中P(強P) 空中で↓+中P	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン	
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ 鎖骨割り	( ) →   \ → + P	摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし 首砕き	<ul> <li>敵近くで-(→)+中K(強K)</li> <li>撮み除職り中に→↑-+中P(強P)</li> <li>空中の敵近くで「以外+中P(強P)</li> <li>空中で↓+中P</li> <li>→+中P</li> </ul>	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン タイガージェノサイト	→
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ 鎖骨割り すくい突き		摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし 首砕き 鎌イタチ	<ul><li>敵近くで-(→)+中K(強K)</li><li>摑み膝蹴り中に→1・+中P(強P)空中の敵近くで「以外+中P(強P)空中で 1 +中P → +中P</li><li>→ + 中P</li><li>→ + 強K</li></ul>	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン	1 \ → + K → 1 \ + K → - → 2 \ → + P 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ ← + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ 鎖骨割り すくい突き 旋風脚		摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし 首砕き 鎌イタチ 武神獄鎖拳	<ul> <li>敵近くでー(→)+中K(強K)</li> <li>摑み膝蹴り中に→1・+中P(強P)</li> <li>空中の敵近くで1以外+中P(強P)</li> <li>空中で1+中P</li> <li>→+中P</li> <li>、+強K</li> <li>立弱P、立中P、立強P、立強K</li> </ul>	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン タイガージェノサイド タイガーレイド	1 \ → + K → 1 \ + K → - → 2 \ → + P 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ ← + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ 鎖骨割り すくい突き 旋風脚 ZEROカウンター		摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし 首砕き 鎌イタチ 武神獄鎖拳 三角跳び	<ul><li>敵近くで-(→)+中K(強K)</li><li>摑み膝蹴り中に→1・+中P(強P)空中の敵近くで「以外+中P(強P)空中で 1 +中P → +中P</li><li>→ + 中P</li><li>→ + 強K</li></ul>	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン タイガージェノサイト	1 \ → + K → 1 \ + K → - → 2 \ → + P 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ → + K 1 \ → - \ \ ← + K
空中竜巻旋風脚 真空波動拳 真空竜巻旋風脚 背負い投げ 巴投げ 鎖骨割り すくい突き 旋風脚		摑み膝蹴り 武神流背負い投げ イズナ落とし 肘落とし 首砕き 鎌イタチ 武神獄鎖拳 三角跳び ZEROカウンター	<ul> <li>敵近くでー(→)+中K(強K)</li> <li>摑み除職り中に→↑・+中P(強P)</li> <li>空中の敵近くで「以外+中P(強P)</li> <li>空中で ↓ +中P</li> <li>→ +中P</li> <li>&gt; +強K</li> <li>立弱P、立中P、立強P、立強K</li> <li>ジャンプ中、画面端で-(壁の反対方向)</li> </ul>	グランドタイガーショット タイガークラッシュ タイガーキャノン タイガージェノサイド タイガーレイド タイガーレイジ	



ジャンル	格闘ACT	Т	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	1	対応周辺機器	マルチタップ
条売日	'95年12日29日(発売中)	1		2P対戦可

#### ●試合中にカメラ を自由に操作!!

オフションモードでボタン設定をすべて「不使用」にすると、カメラ選択肢に「操作」のコマンドが追加されるぞ。また、IP側にマルチタップを接続すると、より細かいカメラワークが可能になるのだ。





#### 隠しキャラ2人を含む全15キャラのCOM戦 攻略からウラワザまで大紹介しちゃうギ!!

世間にPSのポリゴン能力を見せつけた名作格闘ゲームの第2弾。今回は今まで謎に 秘められていた2人の隠しキャラクター、ショウとヴァーミリオンについて徹底的に解 剖しちゃうぞ。また、「格闘特集F2」ということで今まで紹介した13人のキャラクタ 一をもう一度、基本的なCOM戦の攻略方法や連続技、コマンド表まで総おさらいして みよう。もちろん隠しキャラの出し方や、視点を自由に動かせたり、闘神奥義を | 発で 出せるウラワザも大紹介だ!!

### EIJ

前作に比べると若干無敵時間が少なくなった飛 昇斬・改。しかし、この技の攻撃判定の大きさと 着地のスキの少なさは、相変わらずなので、接近 戦になったらこの技に頼ろう。COM戦では、こ



ちらがジャンプ すると近寄ってくる傾向 があるので、そこを狙っ て流星脚を当てるように。で も距離感を把握していないと、 リングアウトになる可能性も あるので要注意!



#### 連続技

素早い弱系の攻撃から強武 器攻撃につなげ、最後に飛昇 斬・改を出すようにしよう。 もし、オーバードライブゲージが貯まっていたら飛昇 斬・改の代わりに究極宝技 の地獄門をきめよう!!

the next there	の知識しるらのよう!!			
EIJI [エイジ]				
裂空斬	₩ 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1			
飛昇斬·改	器が出来している。			
骸割り	<b>谷以区</b> +武器			
流星脚	空中でリログーキック			
蹴撃弾				
闘:炎刃修羅破	●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●			
秘:百鬼猛襲剣	<b>ラリリロラリンシー</b> 強武器			
究:地獄門	攻撃ボタン4つ同時押し			

#### ●"?"のマスで キャラクター

#### を自由に選ぶ

キャラクター選択画面で、
\*?\*マスにカーソルを合わせる
と、顔のグラフィックがルーレッ
トで回転するよね。ここでセレク
トボタンを押すと回転が遅くな
り、選びたいキャラクターの選択
がラクになる。また、ここでキャラを選択すると、普段選べな
いカラーが2色追加されるぞ。





#### ● 隠し必殺技 「闘神奥義」の 簡単な出し方

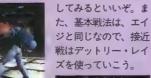
隠しキャラクターが選択可能な状態で、Iコントローラーから「RI、R2、□、LI、L2、△」と入力。成功すると音が鳴り、カーソルの色が緑に変化したら成功。後は、LRボタンに設定されている「必殺技」ボタンを同時押しするだけで簡単に奥義が出せるようになっているのだ。





,ーズ」もボタンー発で口難しい「エンジェル・テ

カインの特徴と言えば、リーチが長くて素早い華 羅なキック攻撃! 特にCOM戦ではダッシュ弱キ ック攻撃が威力を発揮するぞ。とにかくキック攻撃 はコンビネーションがつながりやすいので色々ため



#### 連続技

弱キック攻撃から立 ちキック攻撃につなぎ ショルダー・クラッシ ュ、もしくは、デッド リー・レイズで格好良 く決めよう!!

KAYIN [カイン]	
ソニック・スラッシュ	器海+食図り
デッドリー・レイズ	● 日本
ショルダー・クラッシュ	■ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
レイジング・サン	空中で♥♥€+キック
アッパー・グライド	<b>图</b> +強武器
闘:レインボー・スプラッシュ	ラロリロロロラロー強キック
秘:ヘルズインフェルノ	● 日本
究:ヘルズゲート	攻撃ボタン4つ同時押し

# RUNGO 動きの遅いキャラなので、敵による弱攻 撃の当たりやすい接近戦はなるべく避けて 中距離戦で戦うことがオススメ。その距離

で大地の怒りの弱を連発するか、大地の目、 覚めを強で出し 落下中の攻撃で 相手を翻弄する のが有効策。

#### 連続技

強攻撃は威力 はあるがモーシ ョンが大きいの で、弱から弱に つなぐようにも て、最後は大地の 雄叫びでキメ!

RUNGO [ラングー]	
大地の怒り	UDD+武器
大地の雄叫び	器短+包含では
大地の目覚め	●●■+キック
風と太陽の怒り	器海+区型で
4	

**■** ■ + キック 器短十区型 **見回日** キャック 無茶蹴り 撲殺踏み込み撃ち 日 十武器 闘:爆裂大自然 ↑ 区 日 区 リ □ □ 十 強 キック 秘:大地百祭 日ビリリラリリビ + 強武器 究:大陸擊沈弾 攻撃ボタン4つ同時押し

#### SOFIA DUKE

リーチの長い攻撃を生かし、デューク は近距離戦より中距離戦を意識して戦う ようにしよう。特にしゃがみ弱武器攻撃 のリーチの長さと剣の出の素早さにより かなり使える。接近戦にもつれ込まれた



ら、技の出が早く なった弱のデスを 連発して出すの も1つの手だ。

#### 連続技

しゃがみ弱武器 から技の出が繁早 い立ち弱キック攻 撃につなぎ、その 攻撃をキャンセル



秘:ジ・エンド

究:グランド・クロス

	( - 1 / 1 / 1 - 0
DUKE [デューク]	
サザンクロス	6920+武器
デス	■■●
ヘルム・クラッシュ	空中で型型量+武器
コフィン	■■サキック
ハード・ローズ	⋑型図+武器
闘:エンジェル・ティアーズ	●□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□





□□(日+武器(空中でも可)

器が紙+日付り口り口は

器短十代区 (日間回り) キャック

DGDG+強武器

攻撃ボタン4つ同時押し

サンダーリング

ラトルスネーク

ラブ・シャワー 闘:サラマンダ・秘・コールミー

コールミークイ

: ラブ・ラバー











カオスの激しく動く必殺技は、リングサイ ドとの距離感を注意して出すように注意が必 要。対戦での戦法は、長いリーチを持つ立ち



武器攻撃が使え、必 殺技では、空中から くり出す邪道ウェー ブが有効。

#### 連続技

しゃがみ弱武 器・弱キック攻撃 から立ち弱攻撃 をきめ、トドメ は残酷カッター

CHAOS [カオス]	
非道ドリル	日回回り ナキック
残酷カッター	⇒200G+武器
無道ラン	●□□+キック
邪道ウェーブ	空中でひる十武器
外道ガス	₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩₩
地:地獄轟火	<b>ショリセクショナ</b> 強キ+弱武
地:地獄爆破	●□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
地:地獄蠎	●1000000000000000000000000000000000000
地:地獄山姥	→□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
地:地獄粉砕	●■■■■●
秘:木葉微塵	<b>●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●</b>
究:超無惨搾り	攻撃ボタン4つ同時押し



#### 通常の強武器攻撃が、飛び道具になっており 離れた位置から撃ち続けるだけで、かなり強力。 これにジャンプを組み合わせると、COM戦 は楽勝。イーグル・レイジも同様だ。また、 ジャンプ中に強キックで、空中を旋回も でき、フェイントとして使うと効果絶 大! 接近戦は、リーチが長くスキの 少ないしゃがみ弱キック攻撃が有効だ 連続技



弱の攻撃なら武器も キックもその後の弱攻 撃につながるぞ。最後 はイーグル・レイジ -段)強に持ち込む 部で4連発入るぞ。

-		には、(上
	URANUS [ウラヌス]	-
	ファイヤー・ホーク	1
	フロー・フロップ	

1000日+武器
● □ □ + キック
器版+ほどり
<b>リロラ</b> +キック
♥♥♥ は 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1







通常攻撃のリーチが短いマスターは、長いリーチ をもった剣をくり出す必殺技を多用して戦うのがべ スト。遠距離を保ちつつ、驚異的なリーチのデリ ートを出しているだけでCOM戦は勝てるぞ。も しも、近距離にこられたら、素早く出るしゃがみ

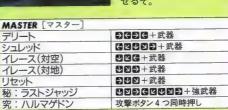


強キックで相手を 転ばせて、そのス キにまた遠 距離戦に持 ち込むのが 得策だぞ。



弱武器攻撃が2発入 るので、これをキャン セルしてからデリート 相手の体力を半分減ら せるぞ。

攻撃ボタン 4 つ同時押し







#### 最強という言葉が ふさわしい戦士!

今回も使用可能だった隠しキャ ラのショウ。エイジの兄だけあっ て、技が似ているので同 様にガンカン攻めていこ う。近距離戦では立ち弱 キック→立ち弱武器→必 殺技や、立ち弱武器→立 ち強武器→必殺技などの連続技で 攻めていこう。遠距離戦では、飛

び道具の烈空斬が2発出るので出 しているだけでも相手は側転など で避けるのに精一杯になってしま うぞ。また、ショウには特殊な闘 神奥義:自らを殺つがある。コマ ンドは←∠↓↘→↘↓∠←+強武 器+弱キックで出せる。この技は 名前のとおり自滅技なので、遊び で使うしかないかもね……。



#### ツシュガ

ダッシュ攻撃は4つのバリエーシ ョンがある。弱武器は剣を突き出す ように攻撃し、強武器だと剣を下か ら上に振りあげる。弱キックは前転 した後、プレイクダンスのように足 を回して攻撃。強キックは、ダッシ ュ後にサマーソルトキックを出すぞ。



▲相手との間合いを縮めるのに最適なのが、 ダッシュ弱武器攻撃。スキが少ないのだ。

追い打ちのダウン攻撃は弱と強の 2種類あり、強のダウン攻撃をする と、上空に高く跳びあがり両足で相 手を踏みつける。また、弱のダウン 攻撃をすると、その場で素早くしゃ がみこみ、足払いのように追い打ち をするのだ。



▲攻撃の出が素早い弱のダウン攻撃の方が確 実に相手の体力を奪えるぞ。

#### 背面攻擊

背面攻撃は、しゃがみ武器で出す と2回剣をヒットさせることができ、 立ち攻撃だと剣を大きく振りかぶり 相手の頭から切りつける。また、キ ック攻撃は、しゃがみで出すと回し 蹴りをし、立ちから出すと両足で相 手を蹴りつけながら間合いを離すぞ



▲背面攻撃の中では、しゃがみ武器攻撃がⅠ 番モーションが少なく出る。

#### 烈空斬

今回も1度 に2発の弾を 出す飛び道具 系の技の烈空 斬。離れた距 離から出すと 画面上に3発 まで出せるぞ。



#### 飛翔斬・改

対空の必殺 技の中で全キ ャラ中、最も スキが小さい 飛翔斬・改。 連続技に組み 合わせて使っ てもOKだ!



#### 死昇斬・弐

飛翔庫 6 己女 と同様に対空 技として使え 威力も高い死 昇斬・弐。間 合いを詰める ために出すの もいいぞ。



#### 絶滅斬

エイジの骸 割りのような 絶滅斬。奇襲 攻撃などに使 うと効果的。 しかし着地後 のスキが大き いので注意。



#### 呪精魚

上空にジャ ンプした後に 彗星脚と同じ ように、相手 に足から突進 していく新た に加わった必

殺技。



#### 閃光牙

カインのシ ョルダー・ク ラッシュと同 じ技。しかし 威力は閃光牙 の方が高い。 中距離で出し ていこう。



#### 彗星脚

エイジの流 星脚と似た心 殺技の彗星脚 技を出すとき には、リンク サイドとの距 離に気をつけ よう。



#### 月光扇

空中で!

空中から出 すサマーソト ルトキックの ような月光扇。 カインのレイ ジング・サン と同様、フェ イントに最適



#### 龍擊弾

攻撃範囲も 広く、ダッシ ュ攻撃の変わ りにも使える スライディン グキックのよ うな龍撃弾。 威力も強力!



#### 究:地獄極楽門

攻撃ボタン4つ同時押し

立ち強武器 攻撃の後につ なげることも

できる究極宝 技の地獄極楽 門。対戦では バンバン出し ていこう。



#### 秘:万鬼猛襲剣

前作の秘伝 必殺技と同じ く今回も威力 絶大な万鬼猛 襲剣。スキが 大きいので他 の技と重ねる

ように使おう



#### 闘:炎魔烈襲砕

+強キック 突進してく る敵に効果的







ターのヴァーミリオン。拳銃とシ ョットガンの2つの武器は相手と 離れただけで飛び道具になる怖ろ しいモノ。彼に連続的な技はない ものの、遠距離を主体にした戦法 を取っておけば、ほぼ無敵と言っ ても過言じゃないだろう。通常は、 その場でジャンプして弱か強の武 器攻撃をしていれば相手は近寄れ ないハズ。もしも相手に近寄られ そうになったら、逆にこっちも相 手側にダッシュして武器攻撃をす

れば、相手の反対側に、回り込む ことができるぞ。ジャンプして近 づいてくる敵には、メガ・ブーム を出して近距離戦になるのを防ご う。そして技を出しまくってオマ バードライブゲージが溜まったら 迷わず敵との間合いを取り、ピ スメーカーを出していこう

あと、彼の面の背景をよーく見 てみると3人のキャラクターのシ ルエットが見える。彼(?)らの正 体はいったい? 次作の伏線とつ ながっているのだろうかい

#### ッシュ攻

ダッシュ武器攻撃は相手の背後に 回り込み、しゃがんで銃を撃ち込む のだ。また、弱キックはスライディ ングのように相手を攻撃。強キック は大きく足を上げて踵から攻撃する。 この強攻撃は下段防御不可能だぞ。



弱のダウン攻撃は、デュークのダ ウン攻撃と同様に挑発(?)のように なっていて、銃口を「フゥ~」と吹 くしぐさをするのみ。攻撃ができる のは強の踏みつけるダウン攻撃だけ になっている。



背面攻撃は、立ち武器攻撃だと素 早く振り向きざまに拳銃を撃ち、し ゃがみから出すとショットガンを撃 つのだ。キック攻撃は、立ちとしゃ がみによる特性はそんなになく、振 り向ざまにキック攻撃をするぞ。



#### メガ・ブーム

#### 

斜め上にシ ョットガンを 突き出しなが ら撃つメガ。 ブーム。技の 出も素早く、 対空技として 最適だぞ。



#### 硫酸かけ

#### 十武器

しゃがんだ 状態から硫酸 をばらまく心 殺技、硫酸か けは前方に幅 広い範囲で攻 撃をあたえる ことができる。



#### 究:ピースメーカー

究極宝技の 一は、空中で 利射する特。 近距離で出す と真下に逃げ られるので、 距離感に注意



#### 秘:ヴァームザリッパー

和光云心殺技 は、2丁の銃 を乱射するヴ アームザリッ パー。相手の 起き上がりや 奇襲技として 使おう。



タイトル画面でゲームモードの文字 が移動している間に、「コントローラ ーで「LI, L2, Δ, RI, R2, □」と入力。 成功すると音が鳴り、通常黄色のカー ソルの色が青色に変化し、キャラ選択 の \*? " の場所にボスキャラのウラヌ スとマスターが出現し、選択可能にな るぞ。更にその後、上記と同じ画面で、 2 コントローラーから「□、R2、RI、 △、L2、LI」と入力し、成功すると音 が鳴り、カーソルの色が赤く変化。そ うすると隠しキャラのショウとヴァ ミリオンが \*? \*の位置に追加され、 選択できるようになっているのだ。







▲ヴァーミリオンは最強の戦士と認められた ▲今回は、ショウまで来られた時点で 者のみか戦えるのだ

レベル4以上のCOM戦をノーコンティニューでクリアすると、隠し キャラクターのショウが登場。さらに、そこまでいく過程でパーフェク トゲームが4回以上ある場合には、ショウに代わってヴァーミリオンが 登場するという法則があったのだ。



伝』を極めたと自負してはいけない

本格的 は 伝」の豪 て友だちに差をつけろ 対 攻 略を紹介。このゲー で絶対役立つ連続技と各キャラの 傑たちが ムとして り広げる熱き聞いが 一独自のシステム



格觀ACT ¥4.980 対応周辺機器 251 2P対戦可

中国で長い間、民衆に親しま れてきた「水滸伝」。その物語 に登場する豪傑たちが主人公の 格闘ゲームだ。

PS版は、オリジナルモード の追加やアーケード版ではボツ になったキャラが中ボスとして 登場するなど、ただの移植ゲー ムではない。素手のときに相手 の攻撃を避けられたり(必殺技 や武器攻撃のみ。同時に強攻撃 をすると避けつつ攻撃ができる)、 ダメージを受けたときに特殊な コマンドを入力(†↓ ↑ペ←、ガード中や起 き上がり中でもOK)

すると無敵になる特殊ガ ードができるといった。 このゲーム独自のシステ ムも再現されている。これ らは知っているとかなり有 利なので、ぜひ覚えよう。

ここでは遊びやすいPS オリジナルのスペシャルモー ドを基に対戦プレイに役立つ ポイントや各キャラの闘い方 を紹介していくぞ。

▲ノーコンティニュー で11人を倒すと呼延灼 将軍と闘える。普段は 何もしてこないが、油

断していると……。

▲特殊ガード。 間無敵だが、動くこ とはできない。

▶素手のとき、相手 の武器攻撃をガード すると自動で避けるポーズを取

-定時

このゲームでは、ダメージを受けて ふっ飛んでいる相手に追い打ちをかけ 200% て、さらにダメージを与えることがで きる。どのふっ飛び状態でもできると いうわけではなく、可能なのは大きく 分けて下の2パターン。各キャラの攻 略部分で、どの技が可能なのか紹介し てあるので参考にしてほしい。



かせることはできないものもある

文字通り相手を遠くへふっ飛ばす技。ふっ飛ばしにも2パターンあ って、ただ遠くへ飛ぶものと、画面端にぶつかると張りついてしばら く動けなくなるものの2つ。ただ遠くへ行くだけのものは、本当にそ れだけで攻撃を当てられない。ここで取り上げるのは、画面端に張り ついてしまう技。ただし出す位置によっては、張りつかせることがで きないので注意が必要だが、一度成功するとしばらく動けなくなる (気絶より長い時間動けない)。持ち上げる技と違い、どのキャラで

をふっ飛ばすが 画面端に張り

もできるわけではないが。 ……。使う場合は単体で 狙うのではなく、持ち上 げた後にふっ飛ばしてさ らに攻撃する…といった 使い方が有効。また、ふ、 っ飛ばした後に、もうし 度同じ技を当ててもふっ 飛ばすことはできない。



▲画面端でなくても、相手をふっ飛ばした ▲この通り張りつかせることができるのだ あと、ダッシュで追いかけると……。



ただし、戴宗以外ではちょっとムズイ。

パンチやキックで直接相手を上にふっ飛ばすものや、地面に叩きつ けてから上にバウンドするものなど、見た目はいろいろあるが効果は どれも同じ。基本的に、空中に浮いている相手にはどんな技でも当て ることができる。もちろん秘奥義だってOKだぞ。ただし、それ以上 連続で技を当てることができない。浮いている相手に攻撃できるのは | 回だけなのだ。できるだけダメージの大きい技を当てるようにプレ イしよう。



的当てやすい技だ



▲公孫勝の場合は、相手の近くで立ち強キ ▲相手が浮いたらすかさず攻撃。見ている ック。これで相手は上に持ち上がる。比較だけではもったいないので、どんな技でも いいから当てよう。とりあえずこれが基本。

### 天罡星11人プラスペの闘い方を伝授!

最もバランスの取れたキャラ。対空技 の龍炎斬は強で出すとヒット回数が増え

るので、相手の飛び込みには必ず強で出そう。普段は飛び道具の龍迅砲で牽●出せないものばかりなので、でき 制し、ジャンプしてきたら強の龍炎斬で迎撃だ。飛び込むときは、持ち上げ 🥊 るだけ素手にならないように闘お ることのできる強パンチにしよう。もしくは、飛び込み強キック→立ち中パ●う。コンピュータ相手なら無双連 →龍炎斬(強)という連続技を狙うのもいい。秦手になったらジャンプ ● 撃を出しているだけでも勝てて<mark>し</mark>



らにダメージを与えよう。

武器の蛇矛が、かなりリーチが長いの で有利に闘える。必殺技も武器がないと

強パンチでは持ち上げること。まうぞ。普段はスキの多い必殺技 ができなくなるので、積極的 • は使わず、中パンチなどで牽制し に連続技を狙っていこう。連●つつ、しゃがみ強パンチを当てる 続技の最後を疾火烈拳にすれ。ようにチクチク攻めるのがいい。

ば○K。疾火烈拳は小、中な●これらに烈震脚や劈風月斬を織り ら持ち上げられるし、強なら ● 混ぜつつ連続技を狙うように闘お ふっ飛ばせる。普通は小また。う。ジャンプ攻撃の強パンチはほ は中で、画面端なら強という●とんど当たらないので、飛び込む ようにうまく使い分けて、さる場合は強キックで。その後に強パ ンチ×2が連続で入るぞ。



ンチ3つ同時押しだとを止めるのにも便利。 出るのが早



#### 持ち上げる技

- 州ひ込み強バンチ(武器)
- ・しゃがみ強バンチ(東手)・疾火烈拳、小・中(東手)
- ●しゃがみ強パンチは距離に関係なく出せ るが、近距離で当てないと意味がない。疾 火烈拳の中は追い討ちしないとだめだ。

#### ふっ飛ばす技

接火烈拳、強(棄手)

●武器を持っているときに、出せないのが イタイ。注意してほしいのは、疾火烈拳の 後、続けて強パンチを押してしまうと追い 打ちしてしまい、画面端でも張りつかせる ことはできない。コマンド入力の時、ボタ ンは連打せず、確実に出そう。

#### 持ち上げる技

- ・接近立ち強/シチ(武器) ・接近立ちキック
- 風月斬、
- ●立ち強パンチは連打しているだけで、お 手軽に連続技になる。立ちキックは叩きつ けるタイプなので、あまり浮かないぞ。

#### ふっ飛ばす技

- ・立ち強キック
- ●上のどちらの技も、押すボタンは同じ強 キック。近ければ立ち強キック、離れてい れば列舞脚と使い分けよう。どちらも武器 の有無に関係なく出せるので、いつでも連 練技を狙うことができるぞ。

-点の扈三娘。飛び道具の仙空波は 地を違うように飛んでいくので、立ちガ

ードでは防げない。離れていると きや接近戦でもつれたときなど、 不意に出してみるとけっこう当た るぞ。ただしスキが大きいので、 飛び込まれそうな中距離では使わ ないように。疾風斬は中か強だと 追い打ちが可能。出すならできる だけダメージの大きい強の方がオ ススメだ。飛び込み強キック→立 ち強キック (2発当たる)→疾風 斬(強)+追い打ちの6ヒットで 相手の体力を半分近く奪えるぞ。 この娘もできるだけ武器をなくさ ないように注意しながら闘おう。









# 両手に持つ組よりも速いキャラスピー

ドが武器の戴宗。よって武器の有無に関

係なく闘えるのが特徴。中距離か らの立ち強パンチは1歩前に進み つつ攻撃するので、奇襲に最適

画面端なら、飛び込み強キック ・立ち中パンチ→落鳳捶→立ち強 キック→空中投げ、といった強力 な連続技も可能。これなら相手の ● 体力を半分ぐらい奪えるぞ。最初 の飛び込み攻撃は、パンチだと次 の中パンチが当たらないので、必 ずキックにしよう。また、中パン チの後の落鳳捶はかなり早めに出 そう。画面端でなくても、最後の 投げがないだけでかなり強力だ。



も出せるのが 飛び込みの後な 素手の状態

**「比べるとイマイチだいない」** 

#### 持ち上げる技

- 飛び込み強バンチ(武器)
- あん立ち中バンチ (寮手)
- ●飛び込み強パンチは なかなか当てるの が難しい。飛び込みの後ギリギリまで待ち、 相手の胸ぐらいに当てるような感じで出す とうまくいくぞ。中パンチの後、うまくや ると立ち小キックが5発まで入る。

#### ふっ飛ばす技

- ・接近立ち強パンチ(東手)
- ●接近でないと出ないので、 づらい。飛び込みキックの後に出せばうま くいく。これは2段攻撃で、2発目のヒジ 打ちがふっ飛ばす攻撃だ。素手だと強力な 連続技がないため、やはりこのキャラは武 器をなくさないよう闘うのがポイント。

#### 持ち上げる技

- ・接近立ち中バンチ
- ウラ強キック
- ●接近立ち中パンチから落風捶につながり、 さらに追い打ちが可能。立ち強キックは、 斜め上方向に持ち上げるので、ダッシュで 追うか、リーチの長い技で追い打ちしよう。

#### ふっ飛ばす技

- 接近立ち強キック WINE IN
- ●スペシャルモードで烈波掌は、溜め技じ ゃなくなっているので使いやすい。連続技 に組み込んでも、単体で出しても強い。戴 宗は武器の有無に関係なく必殺技を出せる のが強み。連続技で華麗に勝とう。

2挺の斧を持ったキャラ。見た目通り のパワーファイター。地面から岩を出す 地裂斬は、押すボタンで出現位置を選べ

る (小…自分の位置、中…自分の3キャラ前、強…前方の最も遠い地点) が.● ある。飛影旋殺陣は追い打 出るのが遅いので早めに対空技として使う以外、あまり使う機会はない。中●ち(中なら中パンチ、強な や強は拡大した画面だとまず当たらないだろう。基本的な闘い方は、立ちや。ら強パンチ)が可能。しか しゃがみの小パンチ、中パンチで牽制しつつ飛び込みからの連続技を狙って●も、追い打ちは持ち上げる



が大きいパワーファイター。持っている 武器もあだ名通り、禅杖なのでリーチが

いこう。連続技は、飛び・ことができるので、さらに 込み強キック→立ち強パ ● 攻撃できる。飛び込むと見 ンチ→黒旋風がいいぞ。 ● せかけて、羅刹を狙うとい 最後の黒旋風は、強で出 う戦法もあるが、ガードさ した方がダメージが大き れると反撃を受けてしまう いので出すなら強だ。も●ので使いすぎには注意。素 ちろんパンチ連打(黒旋 手なら飛び道具の狼牙滅凍 風は連打すると長い間出●が使える。これは当たると せる)も忘れずに。コン・相手を凍らせることができ ピュータならこの黒旋風 るのだ。パンチとキックで だけでも勝ててしまうぞ。●上下に撃ち分けることも可。



ら立ちガードができない狼 ▼素手のとき出せる、 (キックで



#### 持ち上げる技

- ・飛び込み強パンチ
- 接近立ち強バンチ(業手)
- ・立ち強バンチ(集手)
- ●飛び込み強パンチは武器なしでも持ち上 げられるが、叩きつけるタイプなのであま り持ち上がらず、追い打ちできる技が少な い。このキャラも武器をなくさないように。

#### ふっ飛ばす技

· なし ●悲しいことに李逵には、ふっ飛ばす技は あっても、画面端で相手を張りつけてしま う技が無い。まぁ、なくても攻撃力の高い キャラだから、ふっ飛ばし技に頼らずとも 充分翻える。飛び込みからの黒旋風といっ た強力な連続技を狙っていこう。

#### 持ち上げる技

- 飛動旋殺陣、中·強(武
- ・立ち中バンチ(康手)
- 跳び込み強パンチ(集手)

●飛影旋殺陣は中、強ともに追い打ちまで 当てないと、持ち上がらないので注意。溜 め技なので、連続技に組み込むのが難しい。 飛び込み強パンチはなかなか当てづらい。

#### ふっ飛ばす技

・しゃがみ強バンチ(武器) ●画面端に追い込んだら、しゃがみ状態で

この技か飛影旋殺陣を狙っていこう。その 他にも、一応立ち強キックは相手を遠くに ふっ飛ばすことができるが、画面端に当た っても張りつかせることができない。この 技は端に追い込むのに使おう。

見た目が2対1なのでちょっと卑怯な 感じのキャラ。パンチ系は哪吒、キック 系は公孫勝が攻撃する。このキャラは自

分で武器を捨てられないの で、まず素手の状態にはな らないだろう(一応武器ゲ 一ジがなくなると哪吒は動 かなくなるが、一定時間で 回復)。必殺技はどれもス キが大きく使いづらいので、 基本的にリーチのあるパン チ系をメインに闘おう。画 面端なら飛び込み強キック →立ち強パンチ→幻縛仙撃 の連続技が可能。跳び込み キックの後のパンチは1歩 下がって出すような感じに すればバッチリだ。





# ・応トンファという武器を持っている

ここはあえて素手で闘った方(伝承 では素手で虎をやっつけた)が強いぞ。秘

奥義も素手のときの方が強い。武器を持っているときは鴛鴦脚や対空技の猛 虎爪撃で、素手になったら飛び込みやダッシュから投げを狙う、といった戦 法をメインに闘おう。連続技は飛び込み強キック→立ち強キック→飛翔撃膝 が武器の有無に関係なく使える。最後を投げ(烈旋空舞)にしたりと、バリ



エーションはいろいろあ る。体力が少なくなった ら(ゲージが点滅する) 積極的に秘奥義の猛虎地 砕弾(素手のときのみ出 せる)を狙っていこう。 上に挙げた連続技の最後 にこれを組み込めば、さ らにいい感じだ。常に接 近して闘う。これが武松 のベストな闘い方だ。

#### 持ち上げる技

当たる。 きる

TE ALLE

- 接近立ち強キック接近立ち中バンチ
- ・飛び込み強キック
- ●接近中パンチは叩きつけてパウンドさせ、 持ち上げる技。対空時間が立ち強キックよ り短いので、追い打ちがしにくい。接近技 なら強キックの方がいいぞ。

#### ふっ飛ばす技

- ・立ち強バンチ(武器) **猛腹皮鳞** (武器)
- ●立ち強パンチは接近ではふっ飛ばせない。 近~中距離でいきなり出すといいだろう。 秘密義の猛襲肉弾跳は一応張りつかせるこ とができるが、終わった後公孫勝は目を回 してしまうので、追い打ちはほぼ不可能。

#### 持ち上げる技

- 程炉爪籠 中・強 (出業)

3

.

.

.

.

- 中・強 (乗手)
- ●鴛鴦脚、鴛鴦落殺脚どちらもにたような 技だが、使うならコマンドの簡単な駕懶脚 の方がいい。 武松は、 通常技で持ち上げる 技がないので多少つらい。

#### ふっ飛ばす技

· 11/

●李逵同様、ふっ飛ばして張りつける技が ない。一応、飛翔撃膝と接近立ち強パンチ が速くにふっ飛ばせる。追い打ちよりは、 烈旋空舞や乾坤倒落といったコマンド投げ を狙った方が強い。ちなみに乾坤倒落は空 中でも投げられるぞ。

阮3兄弟の中では、一番リーチがある。 武器は水の精(みたいなもの)。公孫勝 の哪吒と同じで、自分から武器を捨てる

ことはできない。壊れても、 一定時間で回復するという のも同じだ。飛び道具の月 牙鏢で牽制、飛び込んでき たところを乾坤氷龍脚で迎 撃という史進と同じパター ンも使えるぞ。飛び込みか らの連続技では、飛び込み 強キック→立ち強パンチ→ 月牙鏢というのが簡単。乾 坤氷龍脚は単体では使える が、連続技に組み込むと当 たらない。また、単体で接 近して使うなら小でないと 当たらないので注意



らせる を使おう .



見た目は変だが三兄弟の中では、一番 ● 攻撃力がある。スペシャルモードでは、 飛び道具のコマンドが溜めになっている



● が、溜め時間はそれほど長くないので安心。飛んでいくものは普段は魚だが、 • たまにカエルやカニが出る。このカエルとカニは魚より強いので、距離が離 れたら飛び道具を連射だ。基本的な闘い方は、阮小二と同じ飛び道具→対空 ●技というパターンが使える。対空技は近ければ旋蓮華、遠ければ幻流昇と、



使い分けるようにしよう。 幻流昇は持ち上げる技な ので、当てたらもう一度 出すと追い討ちが可能だ。 飛び込みからの連続技は、 飛び込み強キック→立ち 強キック→幻流昇。最後 の幻流昇は追い打ちなの で、あわてずワンテンポ 待ってコマンド入力して も大丈夫だ。

#### 持ち上げる技

- ・接近立ち強キック
- ・立ち強キック・操水法、中(武器)
- ●立ち強キックは距離に関わらず、当たれ ば持ち上げられるのが便利。操水法はちょ っと特殊で、コマンドを入れると阮小二は 動けず、水の精を操作するのだ。

#### ふっ飛ばす技

・立ち中キック ●この技は1歩進んで蹴りを出す技なので、 中距離からいきなり出すと効果的。画面端 なら飛び込みをジャンプ強パンチし、その 後にこの中キックを当てるといいだろう。 特殊な技として乾坤氷龍脚は当たると相手 を凍らせ、一時的に動きを止められる。

#### 持ち上げる技

- ・立ち強バンチ(武器)
- ・立ち強キック
- 女形形

.

●立ち強パンチは、斜め上方向に持ち上げ るので、追い打ちをするならダッシュで追 うか幻流昇にしよう。接近立ち強パンチは 阮小七と見た目は同じだが持ち上がらない。

#### ふっ飛ばす技

・立ち中キック

●この技は阮小二と同じ。ただ、技が出る ときに踏み込まないので中距離からの奇襲 としては使えない。使うなら、相手に当た ると距離の離れてしまう、飛び込み強パン チなどの後や、ダッシュでいきなり近づい た後になどに使おう。

三人の中では一番スピードが速い。ス ペシャルモードでは阮小五と逆に溜め技 だった飛び道具がコマンドになった。そ

れ以外の必殺技も使いやすいので、最もバランスのいいキャラといえよう。 阮小五と同じ必殺技を持っているので、同じ闘い方ができる。が、スピード ● きる。変身しないと秘奥義 が速い分、阮小二や五に比べて連続技が入りやすいので、飛び道具を連射せ ずどんどん連続技を狙って攻めよう。飛び込み強キック→立ち強パンチ→幻 ● が)が使えない。でも、さ

でかなり使える技だ。

ちなみ

コマンドも簡単なの 乱舞系の技で出るの

▶武器あり時の秘奥義、

魔水



召喚と使い分けよう。

# . . . . . . . . . . . .

ボスキャラだが2 P対戦プレイのみ使 1ラウンド取られた後、コマン ドを入力(KOされたときパンチ3つ押

しっぱなし)すると変身で (変身コマンドも秘奥義だ 流昇というのが簡単で出すがポスキャラなので変身 しやすい。最後の必殺技 前でも充分強い。わざと負 を乾坤雷龍脚や月牙鏢に ● けて変身するより、変身前 してもいいぞ。秘奥義ので闘おう。飛び道具はない 雷龍衝は武器の有無に関 ● が、中距離なら衝鬼陣が届 係なく出せることを覚え

◆くので、これで攻めよう。 ておこう。阮小七は、素 ただし相手と密着状態だと 手の状態なら2つの秘奥●当たらないので注意。オス 義を出せるので、近けれ スメの連続技は飛び込み強 ば雷龍衝、遠ければ鳳凰 パンチ→立ち強パンチ→鬼 ●神脚(強)→追い打ち。



かせることができるので便 側面端だと、 をふっ飛ばせる。 どんどん狙おう 変身後も使える 相手を張りつ もちろん

ろの まず反撃されるので使い、威力は抜群。接近される 五火鬼孔

# >

#### 持ち上げる技

- ・接近立ち強バンチ(武器)
- ・立ち強バンチ(武器)
- ・立ち強キック・飛び込み強バンチ(武器)
- · 红流
- 垂直ジャンプ中、強キック
- ・しゃかみ強バンチ(東手)

#### ふっ飛ばす技

- ●立ち中キックは阮小二とまったく同じ。 やはり中距離からの奇襲に使うのがいいだ ろう。乾坤雷龍脚は当たると相手はしびれ るが、阮小二の乾坤氷龍脚のように動きを 止めることができないので、追い打ちはま ずできないだろう。

#### 持ち上げる技

- ・立ち強パンチ
- しゃがみ中バンチ
- ・立ち強キック
- ・立ち中キック
- 飛び込み強パンチ
- 飛び込み強キック ・分身、強

#### ふっ飛ばす技

- ・鬼神脚、強
- ・衝現庫、強
- ●基本的に晁蓋は素手なので、武器の有無 を心配する必要はない。衝鬼陣は押すボタ ンで炎の飛ぶ距離が変わる。強、中、弱の 順で遠くへ届くようになるぞ。変身してし まうとこの技は出せないので注意。

93

# 本当はバリバリに熱く、爽快な格闘ACTなのだHいや、そのウケ狙いのキャラクターとは裹腹に、一見イロモノ、やっぱりイロモノ!?

# ちょっとだけ最強伝説

ジャンル	ACT	П	価格	¥5,800
メーカー	アトラス	11	対応周辺機器	2P対戦可
発売日	95年10月20日(発売中)	11		

#### 『ちょっとだけ最強伝説』 そのサブタイトルに隠された秘密とは!?

PS版「豪血寺一族2」のサブタイトル「ちょっとだけ最強伝説」。アーケード版「豪血寺一族2」の続編、シリーズ3作目のタイトルが「最強伝説」なのだ。そう、PS版「2」では文字通り、ちょっとだけが「最強伝説」が遊べてしまうのだ。

下のタイトル画面に注目してほしい。右下のチームバトルモードがそれだ。対戦モードに限られてしまうのが残念だが、このモードでは、アーケード版「最強伝説」のウリである、2人でチームを組んでの対戦モードが楽しめる。しかもこのモードでは、最初からスーパークララと冥犬ポチ、さらに新キャラの黒子、このゲームのボスキャラである豪血寺お種まで使用可能! 挙げ句の果てには、裏技でアーケード版「最強伝説」のボスキャラ、チャックまでもが使えるという豪華さ!! アーケード版「豪血寺一族2」を一歩越えたPS版。熱い対戦が楽しめるのは当然と言えるね。



# 頭主の座を求めて集まった奇妙な連中の文字通り骨肉の争いが、今始まる!!

世界有数の大財閥、豪血寺。頭主となれば、豪華絢爛、酒池肉林な毎日が約束されているという。しかも、古来この一族には、2年に一度開かれる格闘大会に優勝すれば誰でも頭主となることができるという、一風変わったしきたりがあった。「弱き者、豪血寺を名乗るべからず!!」初代頭主のその言葉が、世界有数の財閥を、比類無き格闘一族に仕立て上げたのだ。

さて、前作に当たる「豪血寺一族」より | 年。この大会で優勝し、頭主の座についた豪血寺お種の謎の失踪より、今回のストーリーは始まる。豪血寺一族の定めの | つ「9日以上頭主としての任務を放棄した場合、任期を待たずしてその頭主を廃し、頭

主決定格闘大会を開催する べし」に従い、頭主決定格 闘大会が開催されることに なったのだ。今回エントリーしたのは前大会に登場した8人に加え、新規参加5 人の計13人。今、さまざまな思惑を秘め、頭主決定大 会の幕が上がる。はたして お種は何を思い、姿を消したのか? すべては大会中 に明らかになる!!



Mれている、お種失踪の件について。 マオープニングは2通りある。こちらはここでも



▲で、こちらはクララのイカすビジュアル。これは 必見だぞ。アーケード版では、これに惹かれて何人 の男がコインを投入したことか……。これが! 好 きなときに何度でも見られるなんて、この幸せ者。



▲ま、何はともあれ頭主決定格闘大会開始。どうも この裏には何かありそうなのだが……。戦っている 連中は、そんなことどうでもいいようだ。結構、薄 情な奴らなのかもしれない。

#### アーケード版

### 『豪血寺外伝~最強伝説~』は、こんなゲームだ!

「豪血寺」シリーズの3作目。ボスも含め合計18人の中から2人を選んでチームを組んで戦う。組み合わせたキャラによってチーム名が決まるが、これがまたイカすヤツでファンならニヤリとしてしまうものばかり。基本システムは「豪血寺一族2」を踏襲しているが、各キャラの必殺技が増えている。

ったら、ゲームセンターへGOだ!PS版を遊んで対CPU戦がやりたんな対戦が、苦もなく実現してしま





#### 『豪血寺一族2』は、 この辺が一味違うのだ!

「豪血寺一族」シリーズは、そ の独自のゲームシステムから、 スピーディで爽快なゲーム展開 が約束されている。それにとも なって、バトルフィールドも縦 2 画面分×横4 画面分と、かな り広めだ。これにより、どちら かというとシミュレーション性 の高い他の格闘ACTとは一線 を画した、「ガンガン攻め込む 楽しさ″が実現している。これ の最大の魅力とも言えるだろう。んで待ってないでガンガン攻める!!



こそが「豪血寺一族」シリーズ ▲タッシュの大いカルットにもかった。 過言ではないこのゲームシステム。ハイそこ、しゃが ▲ダッシュの使い方がすべてを決める! と言っても

#### 豪血寺』最大の魅力 相手に吸いつき変身するのだ

このシリーズ独特のフィーチャーとして、変身するキャラの存在と いうものがある。相手に吸いついて(基本的には投げコマンドだが、 クララのみ飛び道具を相手にヒットすればOK)精力を吸収し、IO秒 間だけ変身した姿で戦うことができるのだ。もちろん、変身中は通常

技、必殺技ともに大幅にパ ワーアップする。

ノーマルモードでは、お 梅、クララ、干滋、金太朗 の4人が、チームバトルモ ードではお梅、干滋、お種 の3人がそれぞれ変身する ことができるのだ。





▲まず、相手に接近するこ とからすべては始まる。う まい具合に吸いつくことが ▲相手を突き飛ばし、変身 開始! 白い閃光に包まれ て、華麗なるメタモルフォ ーゼが行われる。

▲その光が去った後には、 麗しの乙女が!! あぁ、と うせ吸われるのなら婆ァよ りもこっちがよかった……

#### ダッシュ、バックダッシュ、 段ジャンプで機動性アップ川

「豪血寺」シリーズでは、広いバトルフィールドを生かしたスピーデ ィな戦いがポイントとなる。全キャラが標準で使うことのできるダッ シュや二段ジャンプをうまく使って、相手を翻弄しよう。ちなみにダ ッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュ攻撃を出すことができる。 そして、バックダッシュ中は無敵状態に。また、ジャンプ中に攻撃を

受けて体勢を崩しても、もう一 度ジャンプすれば体勢を立て直 すので、そのまま攻撃に移行す





飛び込みをかわし、必殺技をたたき込め! ◀ダッシュキックを当てれば、相手はもん どり打って転倒。仕切り直しに便利だ。

#### いつでも何でもキャンセル可能! 熱い連続技をたたき込め!!

いつでもどこでも、通常技であれば必殺技でキャンセルが可能とい うのも「豪血寺」独自のシステムだ。ほとんどが一定のタイミングで、 特定の技しかキャンセルできない他の格闘ACTでは、キャンセルと いうのは連続技を作るためのものにしかならないが、「豪血寺」では 相手の近くでワザとスキの大きい技を空振り、相手の攻撃を誘って必

殺技で打ち返すというフェイン トじみた使い方も可能。もちろ ん連続技にも使用でき、頭を使





続技にもっともつなぎやすいパターンだ ✓ジャンプ中でもキャンセルができるのだ。 お志摩などがよく使うことになるぞ。

#### 戦いにおけるストレスをその身に溜めて…怒りの一発奥義を炸薬

こちらの攻撃をガードされたり、 相手の攻撃を受けたり……。スト レスの溜まる瞬間だ。ところがこ のゲームでは、それは反撃への米 口となる。上で述べたような行為 を受けると、画面上部の忍耐メー ターがだんだん溜まっていき、こ れがMAXに達したとき、キャラ は青白い炎に包まれ(この間完全 無敵)、強力な必殺技、一発奥義 を放つことが可能になるのだ。-発奥義はコマンドも簡単。今こそ 怒りの一撃をたたき込め!!



#### 格闘ゲーム初!?歌うBGM

このゲームでは、一部のステージで 歌が流れる。いずれも、歌詞が非常に 個性的だ。中でも必聴なのがクララス テージ。クララのCVも担当している 三石琴乃さんが熱唱しているのだ!!



# PS版『豪血寺一族2』に登場する

「豪血寺一族2」でプレイヤーが操 ることのできるキャラは、全部で13 人。いずれ劣らぬくせ者揃いだ。P S版オリジナルのチームバトルモー ドでは、さらに隠れキャラもあわせ て5人増え、合計18人のキャラで遊 ぶことができる。これだけいたので は、とても全部のキャラまで手が回 らない人もいるだろう。ここではそ んな人のために全キャラを網羅し、 戦い方のアドバイスをお送りしよう。げっそりきていたキミも、これで安心だ!!



▲チームバトルモードのキャラ選択画面を見て

ウェイン

バランス重視

礼児と並び、バランスキャラの代表格。空中で出せ る必殺技がないのは痛いが、リーチの長い通常技がそ れを補って余りある。特に弱キックに強キック、しゃ

がみ強キックは強力で、 牽制に使うにはもってこ いだ。連続技では飛び込 みから弱パンチ数発から ナックルボマーというの が強力。一発奥義は使い づらいが、これはご愛敬





大山礼児 バランス重視

ダッシュ攻撃はリーチが長いし、必殺技もいいもの がそろっている。中でも流炎昇は強力で、ダッシュパ ンチをキャンセルしてつなげると非常に効果的だ。昇

燕舞を使って空中からの 奇襲も効果的。反面、-発奥義の流気昇炎斬は判 定が小さく、バレバレの タイミングで出すと簡単 に潰されてしまう。無理 に狙う必要はない!?





リーチは非常に短いし、ダッシュの距離も短い。が、 - 度相手に近づいてしまえば基本技のスキの小ささか ら、ガンガン押していくことができる。離れていても

多彩な飛び道具で相手に つけ入るスキを与えない。 受けに回ってもミラクル アタックとドリームター ンアタック、2種類の対 空技を使い分ければでガ ッチリ守れるぞ。





孤空院干进 "味"重視

どう考えてもイロモノの干滋。必殺技も通常技も、 やっぱりどこか、変。で、しかも弱い。特に出るまで のモーションが遅いので、連続技が作れないところが





**を血寺お志廊** 空中戦重視

アニーと並ぶ空中戦のスペシャリスト。守りに適し たアニーと逆に、お志摩の空中必殺技は攻め込んだと きにその効果を発揮する。飛び込み強パンチをキャン セルしての強威嚇砲がと

にかく強力だ。対空技も 豊富で、星流弾、天舞脚 の2つが、少々クセはあ るものの役に立ってくれ る。リーチが短いので必 殺技メインで攻めよう。





・リュート

バランス重視

リーチが若干短く、必殺技も溜め技が多い。が、バ ランスは非常にいいキャラだ。特に、相手の飛び道具 をかき消して、なおかつ攻撃判定の残るファイヤース

トーム、ガードしている 相手でもつかんで燃やし てしまうフレイムアタッ クが非常に強力だ。対空 にはアピアチャチャが有 効そうだが、しゃがみ強 キックの方が頼りになる。





決して強いとは思えないのだが、弱くはない、変な キャラ。それが金太朗だ。その秘密は、彼の体の小さ さにある。とにかく攻撃が当たりづらいのだ。特にダ

ッシュパンチなどは判定 が大きいうえに、思い切 り姿勢を低くして突っ込 むので、反応されにくい。 普诵では、これをキャン セルしてブーンスイング になげるのがいいだろう。

普通に投げる感覚で一発

奥義を狙っていこう。





普段はトリッキーな通常攻撃、特にしゃがみ強パン チとしゃがみ強キックをメインに、威嚇顔と岩砕歯の 溜めを作りつつ攻める。変身後は強パンチと桃恋火を

撃って相手の動きを封じ ていくのがいいだろう。 相手の動きが止まったら、 ダッシュして投げだ。も し変身したくない場合は キックボタンで相手を投 げればいい。





ハミルトン

フォトンバーストを弱、強で打ち分けるだけで、動 きの遅いキャラなどは動けなくなってしまうくらい、 空中必殺技の性能がいい。一見対空技に見えるレイン ボーライズは判定が小さ いので、ダッシュパンチ からの連続技に組み込む のが利口な使い方だ。忍



# キャラ別基本攻略を一挙公開!!



破鳥才蔵

通常技、動き、とすべてにおいて速いのが才蔵の特 長。ダッシュ攻撃と必殺技をうまく組み合わせれば、 相手を瞬く間に瞬殺してしまうことだって可能だ。た

だし、ダッシュ中に攻撃を受けるとダメージが2倍になってしまうので注意。連続技では飛び込み強パンチ→しゃがみ弱パンチ数発→強キック→青炎裂傷斬というのがお手





陳念
飛び道具重視

2つの強力な必殺技を持つ陳念。煉獄霊波は、手元 で気を練っているときは飛び道具を消すことができ、 しかも対空技として使える。また、空中でも出すこと

ができるというすぐれもの。 呪縛符は当たれば相手を金縛りにすることができる。 しかも、これらの飛び道具は I 画面中に I つずつ、出すことができるのだ。





アンジェラ・ベルテ

ヒットアンドアウェイの得意なパワーファイター。 ……ちょっと変だが、事実なんだから仕方ない。動き はとにかく遅いのだが、スマッシュキックの存在がそ

れを忘れさせてくれる。 特に強力なのがジャンプ してすぐに出すスマッシュキック。しゃがみ強キックとの2択で相手の動 きを封じ、一気にケリを つけてしまおう。





ホワイト・ バッファロー 通常技のリーチが異常に長く、しかもそれが必殺技 並の攻撃力を備えている。それだけでも強力なのに、 タックルブローは連続技に組み込めるし、フライング

エルボーは判定が非常に 大きい。バッファロース トームはかなり先読みを しないと対空技にはなら ないが、強キックがそれ を補ってくれる。問題は 一発奥義の弱さた。





スーパークララ

クララが変身することによって登場するスーパークララ。チームバトルモードでは最初から使うことができる。 通常技にかなりクセがあるため使いづらい印象

を受けるが、必殺技は強力だ。特にスパークセイヴィーングは高い位置で蛇行しながら飛ぶので、ほとんどのキャラの動きを封じこめることができるのだ。





冥犬ポチ "味"重視

金太朗が変身することによって登場するが、チーム バトルモードでは最初から使うことができる。見た目 通り \*味\*を重視したキャラだが、トリッキーな動き

を利用すれば、そこそこ 戦える。必殺技で有効な のがク〜ンワンワンで、 対空にも使える優れもの だ。画面端に相手を追い 込めば、これだけで削り 倒すこともできる。





豪血寺お種飛び道具重視

「豪血寺一族2」の最終ポス。チームバトルモードで のみ使うことができる。基本的にはお梅とまったく同 じだが、必殺技・森羅鏡の存在、その一点において決

じだが、必報技・森羅鏡に 定的に異なる。他キャラ の一発奥義に匹敵する破 壊力を持つ技が、通常の 必殺技として使うことが できるのだ。森羅鏡で、 相手を恐怖のどん底にた

たきこんでやろう。





バランス重視

チームバトルモードでのみ登場。しかも、黒子の宿命かチームリーダーになることができない。が、その実力は折り紙つき。必殺技が礼児に酷似していて使い

美力は行り載づき。必要な 勝手がいいのだ。しかも、 体が小さいので相手の攻撃を受けづらいときてい る。飛扇鳥で牽制して、 飛び込んだら迎撃墜扇花 で押していけば問題はな





#### そして最強の格闘家、チャックまでもが使えるのだ!!

パワービーム	↓ →+パンチ
ハリケーンキック	→ ↘ ↓ ∠ ← + キック
ファイヤーストリームキャノン	→↓ \ +キック
アングリーチャージ	↓ ✓ ← + パンチ連打
一発奥義・ チャックウインディー ヴァイオレンス	→ ↓ \\ +キック同時押し

アーケード版「最強伝説」のラスボスとして登場するチャック。チームバトルモードのキャラ選択画面で、方向キーを←→↓↑↓←→←と入力することで使うことが可能になるぞ。その秘められし格闘能力は他キャラのそれをはるかにしのぐ!! ここではあえて彼の戦い方を記すことはしない。彼の強さの前には、セオリーなど必要ないからだ。

いだろう。



▲鬼神の強さを誇るチャック! この牙城を崩すことができるか。 17人全員のコマンド表を一挙に大公開しよう!!フォールできる技もひと目でわかる、人物に近づいた『ファイプロ』シリーズの最新作。レスラーがポリゴンになり、動きもより実在の

# アイアンストリング

	ジャンル	SPG	I	価格	¥5,800
ŀ	メーカー	ヒューマン	I	对応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
r	発売日	3月15日(発売中)			2P対戦可

#### 技のコンビネーションを 考えよう(序盤戦)

序盤戦はとにかく、小技(©ボタンの技)を中心に闘うこと になる。相手を小技で倒して、追い打ちをかけるよう。ご の攻撃の繰り返しで、ジワジワと攻めていこう。ローブに

振る攻撃もいいが、真田 延久、梶原丈、冴刃明の 3人は必ずロープ際で止 まってしまうし、他のレ スラーも体力があるうち はロープ際で止まってし まい、技を決めにくいの で使わない方が無難だぞ。



▲カイザー、冴刃、真田の3人の離れて ○ボタンの技は序盤から決められるぞ。

#### 技のコンビネーションを 考えよう(中盤戦以降)

中盤戦以降、起こした相手が肩で息をする回数が3回を 越えたら、浴びせ蹴りなどの離れて◎ボタンの技が決まるよ うになる。これで、投げ技から起こして◎ボタンの技、そして



▲フォールで3カウント奪うよりも、関節技の ギブアップの方か奪いやすくなっているぞ

# ボタンを押すタイミングが勝負の力ギを握っている!

このゲームのレスラーは、技をかける動作が細かく表現されている。そして、その技が決まるからかは、ボタンを押すタイミングで決定するぞ。グラップル、つまり相手と組み合ったときにボタンをタイミング良く押すのがポイントだ。見た目の感覚としては、ちょうど相手の属に手が触れた瞬間(ほんの一瞬なら遅れてもだいじょうぶ)にボタンを押すような感じだ。



#### 主は裏握せるのだ!

説明書には、うつ伏せから仰向けに転がすやり方は載っているが、その逆は載っていない。しかし、仰向けの相手のそばで②と※を同時に押すとうつ伏せにできるのだ。今回の『ファイプロ』は、相手のバックにはうつ伏せからでないと回りづらくなっている。しかし、このことを知っていれば、うつ伏せになる技を使わなくても相手のバックに回れるぞ。



▲このように、仰向けからうつ伏せに転がすことが できる。これでバックから組む技が使いやすくなる はずだ。後半では特に重要なので覚えておこう。

	1k @ + /44	ザ・ドルフィン
	レット・ルイッー	リットトルフィン
立ち技	堂打	張り手
X	中段突き返し蹴り	ミドルキック
***************************************	骨法浴びせ蹴り	一回転ドロップキック
■相手に背を向けて□or×	逆落とし蹴り	急所攻撃
カウンター	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ
,,,,,,	ケプラドーラコンヒーロ▲	大回転ケプラドーラコンヒーロ
走って	ショルダータックル	ショルダータックル
× 1	低空ドロップキック	人工衛星シザーズホイップ
X	トペコンヒーロ	ブランチャスイシーダ
	ショルダータックル	ショルダータックル
■相手が後ろ向きの時走って□		フェイスクラッシャー▲
	低空ドロップキック	ショルダータックル
■相手がコーナーに寄りかかって ・・・□	エルボーアタック	ラリアート
いる時に対角線に走って …※	低空ドロップキック	スイングDDT
■ダッシュ時	掌底アッパー	トルフィン・ラナ
■相手が後ろ向きの時のダッシュ時…○	高角度前方回転エピ固め●	ダイビングエルボードロップ
■コーナーポスト上で	ダイビングヘッドバット	
***************************************	シューティングスタープレス	ドルフィン式ダイビングエルボードロップ
	ミサイルキック	ミサイルキック
**************************************	トペコンヒーロ	ダイビングボディアタック
■エプロンに触って・・・・・・・・・・・・・・・・	ラ・ケブラーダ	プランチャスイシーダ
■コーナーに≪+上	雪崩式フィッシャーマンバスター	トップローブ雪崩式ブレーンバスター
寄りかかって ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	串刺しショルダー	スイングDDT
いるとき組んで※十下	雪崩式フランケンシュタイナー●	トーキック
■組んで□	ボディスラム	ボディスラム
	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ
·····································	ブレーンバスター	高速プレーンバスター
·····································	DDT	シュミット流バックブリーカー
······××+F	ストマッククラッシャー	マンハッタンドロップ
*************************	骨法流掌打	ステップ延髄ニールキック▲
······································	ウラカンラナ	垂直落下式ブレーンバスター
	フィッシャーマンバスター	元祖DDT
	カイザーボム●	リバースジャーマンパイルドライバー
■バックを取って□or×	バックドロップ	サイキック
	高角度前方回転エピ固め●	変形コブラツイスト
	ジャーマンスープレックス●	横抱え式バックドロップホールド●
■バックを取られて(□)or(×)	バックに回る	急所蹴り
■ダウン中仰向け(頭側)・・・・・・・・・	チキンウイングフェイスロック	ステップオーバーアームブリーカー
(足傷)	インディアンデスロック	急所攻撃
■ダウン中うつ伏せ(頭側)・・・・・・・・	拷問キャメルクラッチ	拷問キャメルクラッチ
(足側)	拷問ロメロスペシャル	接間逆片エビ固め





























電撃PlayStation增刊 PPlayStation F2 特別付銀

BACK UP NULL Play tation

※技名の	1
あとに	■立ち
が付い	■相手
技名のあとに一が付いているものは夬まるとそのままフォールこ	離走っ
ものはも	■相手
へまると	●何子
そのま	■##7 ■コー
エフォー	<b>■</b> エフ
ルニス	事 寄り いる
入る支を示し、	
がついている	<b>1</b> /4.9
いるも	■/Śsy
、るものは夬まると	<b>■</b> ダウ
5	

と相手がうつ伏せになる技を示している。

	1	1		
	黒龍	真田延久	氷川光秀	スター・バイソン
■立ち技・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	<b>プ</b> パンチ	ローキック	ローキック	パンチ
	シー キック	ミドルキック	ミドルキック	キック
2022194034450012012000120020000000000000000000000	)ドロップキック	ハイキック	一回転ドロップキック	ドロップキック
■相手に背を向けて ···············□or		ボディーソバット	ローリングエルボー	振り向きラリアート
■カウンター	サイドキック	ミドルキック	エルボーバット	ショルダースルー
	ローリングソバット	ボディーソバット	スピンキック	カウンターキック
■走って	トーキック	ショルダータックル	エルボーバット	ショルダータックル
	ラリアート	キチンシンク	フライングラリアート	ウエスタンラリアート▲
1900,0002/0.007200220000000000000000000000000	プランチャ・スイシーダ	なし	エルボー・スイシーダ	なし
■相手が後ろ向きの時走って	トーキック	ショルダータックル	エルボーバット	ショルダータックル
	○ フェイスクラッシャー▲	キチンシンク	フライングラリアート	ウエスタンラリアート▲
■相手がコーナーに寄りかかって …	D トーキック	ショルダータックル	エルボーバット	エルボーアタック
いる時に対角線に走って …	スペースローリングエルボー	キチンシンク	ジャンピングエルボーバット	ボディブレス
■ダッシュ時	エルボーバット	飛び膝蹴り	エルボーバット	ショートレンジウエスタンラリアート
■相手が後ろ向きの時のダッシュ時・・・	フェイスクラッシャー▲	飛び膝織り	ネックスマッシュ	ブルドッキングヘッドロック
■コーナーポスト上で	) フライングニードロップ	なし	ダイビングエルボードロップ	なし
. *************************************	ラウンディングボディブレス●	なし	屈伸式フライングボディブレス●	なし
***************************************	スレッジハンマー	なし	ダイビングエルボーアタック	なし
4570720451005004	なし	なし	ダイビングボディアタック	なし
■エプロンに触って	プランチャ・スイシーダ	なし	ブランチャ・スイシーダ	なし
<b>■</b> コーナーに	L トップロープ雪崩式フレーンパスター	スロイダー	セカンドローブ雪崩式ブレーンパスター	ブレーンパスターホイップ
寄りかかって ·····××+左	L コーナーポスト攻撃	掌底ラッシュ	ショートエルボー	串刺しショルダー
いるとき組んで ********(×)+	トーキック	飛び膝織り	雪崩式バックドロップ	ストマックニー
■組んで	) ボディスラム	ニーリフト	延髄かかと落としる	ハイアングルボディスラム
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	か フライングメイヤー	払い腰	フライングメイヤー	簡キック
······································	L 顔面かきむしり	スロイダー	ブレーンバスター	ブレーンバスターホイップ
*************************************		水車落とし	サイドスープレックス	DOT
(x)+	ド ドラゴンスクリュー	ダブルリストアームソルト	ジャンピングキック	ショルダーバスター
***************************************	1 噛みつき	マシンガンニーリフト	フロントフェイスロック	ベアハッグ
	L ショルダーアームブリーカー	側頭部ハイキック▲	ショートエルボー	フロントネックチャンスリー
	ま 卍固め	捻り式バックドロップ	逆回転ローリングエルボー	アバランシュホールド●
	F ジャンピングパイルドライバー▲	マシンガンラッシュ	タイガードライバー●	パワーボムホイップ
パックを取って····································		ニールキック▲	ローリングバックドロップ	ニークラッシャー▲
***************************************	首絞め	片羽絞め	サーフボードストレッチ	サーフボードストレッチ
	ジャーマンスープレックス●	捻り式バックドロップ	タイガースープレックス●	抱え式バックドロップ
■バックを取られて······□or	<li>急所蹴り</li>	首投げ	カンガルーキック	エルボーバット
■ダウン中仰向け (頭側)	スリーバーホールド	腕ひしぎ逆十字固め	ステップオーバーフェイスロック	サッカーボールキック
(足側)	) ブラッシングエルボー	膝十字固め	リバースネルソンデスロック	エルボードロップ
■ダウン中うつ伏せ(頭側)	ストンピング	腕ひしき逆十字固め	セントーン	キャメルクラッチ
(足側)	鎌固め	逆片エビ固め	前転キャメルクラッチ	逆片エビ問め

	アックス・ドゥガン	ザ・セイバー	梶原 丈	冴刃 明
■立ち技(□		腕パンチ(下段)	張り手	ローキック
	7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	腕パンチ(上段)	ローキック	ミドルキック
404004404000000000000000000000000000000	) ドロップキック	裏拳	ミドルキック	大車輪キック▲
■相手に背を向けて ···············□or(		振りかぶりパンチ	一本足頭突き	ミドルキック
<b>■</b> カウンター····················		ショルダースルー	張り手	レッグラリアート
***************************************	カウンターキック	ラリアート	脇固め▲	ショルダータックル
走って	ジャンピングニーパット	ショルダータックル	ショルダータックル	フライングニールキック
	トゥガンハンマー	セイバーアタック	胴体タックル	なし
*******************************	なし	なし	なし	ショルダータックル
相手が後ろ向きの時走って	ジャンピングニーパット▲	ショルダータックル	ショルダータックル	フライングニールキック
*>*********	ドゥガンハンマー▲	延髄ラリアート	胴体タックル	ショルダータックル
相手がコーナーに寄りかかって ・・・□	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	フライングニールキック
いる時に対角線に走って …		セイバーアタック	キチンシンク	両足タックル
ダッシュ時	トゥガンハンマー	ボディブロー	一本足頭突き	胴体タックル
相手が後ろ向きの時のダッシュ時…	) スレッジハンマー	スレッジハンマー	胴体タックル	なし
コーナーポスト上で	ダイビングニードロップ	フライングボディプレス●	なし	なし
=274444444444444	ダイビングギロチンドロップ	錐揉み式ムーンサルトプレス●	なし	なし
***************************************	スレッジハンマー	スレッシハンマー	なし	なし
*************************		なし	なし	なし、
エプロンに触って	) tal	なし	なし	スロイダー
](X)+]	セカンドローブ雪崩式ブレーンパスター	セカンドロープ雪崩式ブレーンパスター	張り手	マシンガンコンビネーション
寄りかかって ・・・・・・×・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		パンチラッシュ	チョーク攻撃	前蹴り
いるとき組んで(×)+7		セイバーアタック	ストマックヘッドバット	
組んで		ハイアングルボディスラム	タックル	ボディニーリフト
・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・		ハンマーブロー▲	フライングメイヤー	スロイダー
		ブレーンバスター	ブレーンバスター	マシンガンコンピネーション
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		ショートレンジラリアート	ボディブロー	サルト
······································		ストマックブロック▲	ドラゴンスクリュー	ハーフハッチ
#P#Whogsonnuncoooccumunocooccum		ベアハッグ	ヘッドロックパンチ	マシンガンニーリフト
		チョークスラム	一本足頭突き	マシンガンキック1
**************************************		セイバー式アバランシュホールド●	スタンディングアキレス腱固め	キャプチュード
***************************************		パワーボムホイップ	ジャンピングパイルドライバー▲	マシンガンキック2
パックを取っていいいのののの		延髄ラリアート▲	パックドロップ	バックドロップ
		胴絞めスリーパーホールド	片羽絞め	片羽絞め
		リバースパワーボム▲	延髄一本足頭突き▲	ジャーマンスープレックス●
バックを取られて。 (□)or		バックプレス	脇間め▲	脇固め▲
ダウン中仰向け(簡例)・・・・・・・・		超肉弾プレス●	勝回の チキンウイングフェイスロック	Mineの Niアームロック
(足側)	)」逆工ビ固め	逆エピ固め	アキレス腱固め	ヒールホールド
ダウン中うつ伏せ(頭側)	)キャメルクラッチ		窓間め	脇固め
	) 逆片エビ固め	勝回の   逆片エビ固め	(単位の) 第アキレス腱固め	勝回め 裏アキレス腱固め

# 魔剣は道ると

ジャンル	対戦格闘ACT	J	価格	¥5,800	
メーカー	データム・ポリスター		対応周辺機器	メモリーカード(1プロック)	
発売日	'95年11月10日(発売中)	7		(2P対戦可)	

#### 豪快に決める連続技の伏線 ガードキャンセルを極める!

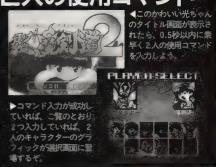
このゲームのシステムに、ガードキャンセルというものがある。これは敵の攻撃をガード後に攻撃ボタン(必殺技も可能)をタイミングよく押すことによって、敵の攻撃の戻り際に攻撃を与えることができるのだ。この場合、敵との距離が接近しているので、そこから技をくり出すことにより豪快な連続技を出すことも可能だぞ。



いくつ入るか試してみよう。

#### ○隠しキャラ2人の使用コマンド

マケンボーと剣野舞の2人が、VSモードだけでなくストーリーモードでも使用できるぞ。使用方法はタイトル画面で、 \*PUSHSTART\* が表示されているときに、「RI、LI、〇、〇」と入力すると剣野舞、「RI、LI、〇、〇」と入力すると剣野舞、「RI、LI、〇、〇」と入力すると剣野舞、「RI、LI、〇、〇」と入力すると剣野舞、「RI、LI、〇、〇」と入力すればマケンボーがキャラ選択画面に登場して遊ぶことができるのだ。



### 全10キャラの連続技&コマンドを大紹介



#### 魔剣道2号

魔剣道2号こと光は、 対空技と飛び道具を併せ持っており、必殺技

だけ出していてもかなり強いキャラだ。あと、 ガードキャンセル技は連打撃が強力。COM戦 はリーチの長いしゃがみ強キックが有効だぞ。

必殺技	コマンド
拳導砲	<b>\$\$</b> \$+₽
連打撃	P連打
マッカダッシュ	<b>⇒ 5 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</b>
光連脚	<b>₽##</b> +K



▲連続技は、めくりジャンプ 強キックからしゃがみ弱キッ クにつなぎ、光連脚で7連撃。

#### マケンカー

マケンカーキックは 空中でも出せる優れ技。 C O M戦ではかなり使

えるぞ。この必殺技とリーチが長いしゃがみ強キックを中心に戦おう。遠距離戦は、出るまでのスキが大きいが、ハンドガンがいいぞ。

必殺技	コマンド
ハンドガン	享金申十円
マケンカーキック	■★★+K(空中でも可)
超加速	# <b># #</b> + K
マキシマムプースト	* # + K



▲飛び込み強キックからしゃ がみ弱キックをキャンセルし、 マキシマムブーストの4連撃。



#### マサッカー

スライディングになっているしゃがみ強キックは、移動にも利用

できて対戦では重宝するぞ。また、この攻撃を ジャンプでかわしてきたらハンマーヘッドキッ クで迎撃しよう。

必殺技	コマンド
リフティングスルー	事★★十人
マジカルシュート	●溜め➡+K
ハンマーヘッドキック	■溜め★+K
トルネードシュート	事业41十八



▲飛び込み強パンチ(キック) からしゃがみ弱キックを出し、 トルネードシュートの6連撃

#### キモッタマリリン

リーチが短いママリンは、必殺技をガンガン使っていかないとキ

ツイキャラだ。使える必殺技は、対空技として も使える飛び道具技のゴミゴミポイポイと、通 常技をキャンセルして出すぶよよんアタックだ。

コマンド
■★★十円
●溜め⇒+K
単★⇒十尺
敵の近くで■●●+P



▲飛び込み強キックからしゃ がみ弱パンチをキャンセルし、コ ロコロゴロンで豪快に7連!



#### マケンロー

飛び道具が豊富なマケンローは、長距離戦 を中心に戦っていくの

がいいぞ。もしも相手が近づいてきたら、長い リーチをもつ立ち強パンチをキャンセルして出 すローズショットで対応しよう。

必殺技	コマンド
ローズショット	<b>₽★+</b> P
サービスローズ	##+P
グランドローズショット	<b>**</b> • + K
ローズスマッシュK	<b>₽</b> ##+K



▲飛び込み強キックからしゃ がみ弱キックを出し、ローズ スマッシュで決めれば5連撃。



#### マッキー

動きも早く、飛び道 具をもたないマッキー は近距離戦で強さを発

揮する。至近戦では通常技だけで、5つも連続で入るぞ。また、必殺技のけつパッチンは単発で連続攻撃になるのでキャンセルすると効果できめんだ。

必殺技	コマンド
腐乱拳	⇒ため食+P
けつバッチン	###+K
こっくんチョ	<b>###</b> +₽



▲めくりジャンプ強キックからしゃがみ弱バンチを2発あて、立ち強キックでキメ!



#### マーメイド

マーメイドは、素早 いしゃがみ弱パンチや リーチの長い立ちパン

チで相手のジャンプ攻撃を誘い、シャークアタックを出すといった戦法がベスト! また、求 愛のペーゼは弱攻撃をキャンセルしてから出すようにしよう。

必殺技	コマンド
求愛のベーゼ	#ため⇒+P
シャークアタック	##+K
愛しマッスル	敵の近くで事●+₽



▲飛び込み強キック、しゃが み弱パンチ、立ち強パンチ後 に求愛のベーゼで7連撃。



#### マドンナ・

マドンナーのしゃが みパンチは、キックよ りも間合いが長く、中

距離戦では使えるぞ。彼女の突進系の必殺技は、 単発で出しても連続攻撃になるので、弱攻撃な どからつなげて出すとそれだけで超ハデな連続 技になるのだ。

必殺技	コマンド
魔ワルツ	<b>#</b> ★★+P
蹴りまスワン	<b>###</b> +K
マダージョ	###+P



▲飛び込み強パンチからしゃ がみ弱キックにつないで、蹴 リまスワンは驚異の口速撃。



#### 剣野 舞

さすが元祖魔剣道の 舞は、どの必殺技も強力。通常技で使えるの

が竹刀を使った長いリーチをもつしゃがみ強キック。 COM戦ならこれだけでも勝つことがで

Ac	7	230
9	0	ての

必殺技	コマンド	
剣道砲	₽★★十円	
連打突き	P連打	
マッハダッシュ	##+P	
連舞斬	<b>₽##</b> +K	
スーパー剣道砲	#**#+P	
魔威乱華	■●■●+魔法	



▲しゃがみパンチからしゃが み弱キック、そしてしゃかみ 強キックをキャンセルして、 強の連舞斬で7.連撃だ。



#### マケンポー

威力の高い必殺技を 多くもつマケンポー。 その中で特に使える必

殺技は、対空技としても使える裁きの炎。また、 これはダウンした敵の起きあがりに重ねておい ても有効だ。

必殺技	コマンド
ファラオの呪い	<b>▶</b> ••+P
灼熱の拳	<b>₽</b> ★+P
裁きの炎	<b>##</b> +P
ナイルの氾濫	相手の近くで●★毎+₽
ファラオのいやがらせ	●★無十尺
神の怒り	專會申拿十魔法



▲飛び込み攻撃から立ち弱パンチにつなげ、立ち強キックをキャンセルして灼熱の炎を 決めれば口連入るぞ。



▼もう負けそう……と思っても、この魔奥義が相手に入れば全体力の3分の1以上も減らせる必殺技なので、一発逆転も可能だぞ。最後まで勝負をあきらめずにコマンド入力のチャンスを狙っていこう!!







ジャンル	アクション	価格	¥5,800
メーカー	トミー	対応周辺機器	メモリーカード (1ブロック)
発売日	'95年12月22日(発売中)		(2P対戦可)

## 本コマンドを

このゲームにはたくさんのモードが用 意されているけれど、どのモードも基本 は同じでコマンド入力の素早さが勝敗の カギとなる。そこで、戦いの基本となる その方法を説明しておこう。

戦闘が始まると、まずアタックアイコ

ンが表示される。「動」は移動、「攻」は 攻撃、「気」は挑発・気合いを意味し、 対応した方向キーの入力で、アクション 選択のアイコンに切り替わる(このとき、 方向キーは押したまま)。次にアクショ ンを選択し、対応した△○□≪ボタンを 押せば入力終了。アクションを決定する 前に方向キーを離せばキャンセルできる が、アイコンが出ている時間は短いので、 1回で入力するように。これは、ディフ ェンスアイコンでも同じことが言えるぞ。



▲相手よりも早くコマンドを入力できるように、 度もタイミングをつかむ練習をくり返そう。



▲見事に大技が作裂! いちいちコントローラを確 認しているようじゃまだまだ勝てないぞ。なるべく 画面を見たままでも技を出せるようにしたい。

普段はキックやパンチで攻撃した。は共通だ

方が無難だろう。 | 回押せば入力できるようになっ! 入力された場合は、入力をキャン しかし強力な「空技」だ、セルして攻撃をかわせる技(驚か ■ けは2次、3次入力が必要なため、す、回り込むなど)に切り替えよ 相手に先に入力されてしまうので、う。なお、コマンドは全キャラほ



に使えば、相手の技をかわせるかも

-



■ ▲補助空技の分身の術。入力が遅れたとき ▲スキあらば奥義の空子旋をお見舞いしち ■

まったり、時間内に入力できなかったりしても、 スアイコンが用意されているのだ。ディフェンス時の入力 ック時と同じ要領で0 K。△○□※ボタンを | 回押せば入力で ■ フェンスアクションの中では、「かわす」が最も回避しやす いコマンド。「防御」は必ず技を防げるが、ある程度ダメ-

てしまう。「防御 ■空技(帝国軍は 「特別」)」は必ず 回避できるが、2 次入力をしなけれ ■ ばならない。ディ ンスを選択で きる時間は短いけ そのかわり 相手と競ってアセ



力しても余裕で先手を取れる。

技を出すたびに赤や青に変化す (AD)・カウンターは、そのと きにどちらが有利かを表している 実はこちらに A Dが有利だと、技 の成功率が大幅にアップし、大技 ■ を出す時でも先手が取りやすくな ■り、非常にラクに戦いを進めるこ とができるのだ。その逆に、いっ たんADカウンターが不利になる まったく先手が取れなくなっ てしまうという仕組み。

では、どうやって A D を取れば いいのだろうか? 実は「選択し ■ たアクションを成功させる」



れだけでいいのだ。ADを取った■ 相手にADを奪われる前にガ ンガン攻撃しよう。相手にADが 渡ってしまったときは「防御空」 技」を使うと少しずつではあるが■ A Dカウンター取り戻すことがで -きる。また、忍空のキャラならば 「幻身の術」がオススメ。これを 使うと相手のADがそのまま入れ■ 替わるので、こちらが不利なとき ほど有効なのだ。その他には「ジ ヤンプ」や「回り込む」がうまく 決まると、一気にADを取り戻す■ ことができるぞ。こちらに主導権 がある場合は、攻めに徹し、 にADが渡ったら防御や移動アク

コンビネーションをまとめて紹介するぞ。るかがポイント。そこで、序盤に有効なれる技を使わずに相手にダメージを与え返し技が豊富なこのゲーム、いかに返さ

# 実況ライブ

ジャンル	SPG	П	価格	¥5,800(税別)
メーカー	タイトー	П	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月16日(発売中)	П		(2P対戦可)

#### ファイプロが得意な人は要注意!! ボタンを押すのは腕を構えた瞬間

このゲームで技を決めるためには、腕を振り上げて構えた瞬間にボタンを押す。 ここがプロレスゲームファンにはおなじみの『ファイプロ』シリーズと違っている のだ。このボタンを押すタイミングが早すぎるとレスラーが硬直してしまって、相 手の技を一方的に受けてしまう。それだけに、タイミングよく「ポンッ」という感 じでボタンを押せるようになるのが重要だ。また、下の表で紹介しているオススメ コンピネーションは、序盤戦で相手の体力を減らすのに有効。このコンピネーショ ンで体力を減らしてから、大技へとつないでいくのが美しい。そして、中盤以降は

倒れた相手を起こしてみて硬直しているか確認する。硬直しているなら、ドロップキックや延髄斬りなどの離れて□+×、または△+○で出る技を組み込もう。トドメは、下の表で紹介しているフォール技だ! 有効なフォール技を持たないレスラーは大技のあとにフォール、または関節技でギブアップを奪えばOKだ。



▼この瞬間にはボタンを押しているように、

名前	オススメコンビネーション	フォール技	つつが名前 でが	オススメコンビネーション	フォール技
グレート ・猿飛	フライングメイヤー▶セントーン (□+上) (頭側で□+×)	ウラカン・ラナ (ム+○+上)	カ王	ハンマー・ブロー▶仰向けストンピング (ロ+下) (頭側で○)	維新サソリ固め (仰向けダウン中足側でム+〇)
スペース ・オルカ	フライングメイヤー▶ストンピング (□+上) (頭側で○)	ウラカン・ラナ (ム+○+上)	田畑 旭	腰投げ▶ジャイアントスイング (□+下)(足側で△+○)	ダイナミックボム (ム+○+下)
ブラック ・マシーン	フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上) (頭側で○)	マシーン・スプラッシュ (ム+○+下)	川端 利秋	ニーリフト▶拷問片エビ固め (□+下)(足側で△+○)	パワーボム (ム+○+下)
ウィング・オリオン	ハイアングルボデイスラム▶ ギロチンドロップ (ロ) (頭側でロ+×)	ワイルドボム (ム+○+下)	ドク ・ウィリー	ファイヤーマンズ・キャリー▶仰向けストンピング (□+上) (頭側で○)	ドクターボム (ム+○+下)
コブラ ・ブラッディ ・ジョー	エルボースタンブ仰向け▶ストンピング (□+下) (頭側で○)	ファイヤーアタック● (×+□+下)	ケリー ・ボンバー	エルボースタンプ▶エルボードロップ (ロ+下) (頭側でロ+×)	超高角度パワーボム (△+○+下)
マジシャン・ザ・グッチ	ボディスラム▶フィストドロップ (□) (頭側で□+×)	毒針・エルボードロップ (仰向けダウン中頭側でム+〇)	宝田 一彦	腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○)	ドラゴンスープレックス (バックを取って△+○)
ハヤト	フライングメイヤー▶セントーン (□+上) (頭側で□+×)	ウラカン・ラナ (△+○+横)	<b>春田</b> 晶	腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○)	ジャーマン・スープレックス (バックを取ってロ+×)
雷獣 ・ライディーン	フライングメイヤー▶セントーン (□+上) (頭側で□+×)	ライディーン・ボム (△+○+下)	小堀 建次	<ul><li>袈裟切りチョップ▶ギロチンドロップ</li><li>(□+下) (頭側で□+×)</li></ul>	ムーンサルトプレス (コーナーボスト上でロ+×)
アラジン	ボディスラム▶ギロチンドロップ (□) (頭側で○)	パワーボム (ム+○+下)	三河 满雄	フライングメイヤー▶セントーン (□+上) (頭側で□+×)	タイガードライバー91 (ム十〇十下)
マサ高野	逆水平チョップ▶STF (□+横) (足側で△+○)	孤狼STF● (△+○+下)	ベリー・ネルソン	腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+上)(足側で○)	かんぬきスープレックス (△+○+下)
峰宏	逆水平チョップ▶ジャイアントスイング (□+横) (足側で△+○)	ノーザンライトスープレックス (△+○+下)	ロッキー・ガーナー	フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上) (頭側で○)	パワーボム (ム+○+下)
無道	ポディスラム▶フラッシング・エルボー (□) (頭側で△+○)	フランケンシュタイナー (△+○+下)	リッチー ・シュタイン	フライングメイヤー▶ギロチンドロップ (□+上) (頭側で□+×)	アバランシュ・ホールド (ム+○+下)
山垣 和人	腰投げ▶U系逆片エビ固め (□+横)(足側で○)	低空ジャーマン (バックを取って△+○)	スクリュー・シュタイン	フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上) (頭側で○)	フランケンシュタイナー (△+○+下)
吉原 明好	腰投げ▶U系逆エピ固め (□+横)(足側で○)	スタンディング・脇固め (△十○+横)	マックス・ハンマー	フライングメイヤー▶ギロチンドロップ (□+上) (頭側で□+×)	アバランシュ・ホールド (△+○+下)
藤岡竜	ボディスラム▶仰向けストンピング (□) (頭側で○)	飛竜風車固め (×+ロ+下)	スペース・インベーダー	エルボースマッシュ▶インベーダープレス (□+上) (足側で△+○)	ムーンサルト・プレス (コーナーポスト上でロ+×)
張本 慎也	エルボースタンプ▶ストンピング (□+下) (頭側で○)	ジャンピングDDT〇 (×+□+横)	天鳳 龍二郎	袈裟切りチョップ▶サッカーボールキック (□+下) (頭側で□+×)	ハイアングル・パワーボム (△+○+下)
佐伯 拳介	フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上) (頭側で○)	パワーボム (ム+○+下)	エース鳩山	フライングメイヤー▶エルボードロップ (□+上) (頭側で□+×)	バックドロップ・ホールド (バックを取って△+○)

#### ーザ・クリティカルコンバットー

日人すべてに勝つとレベルアップするこのゲーム。今回 は、最高のレベル3のコマンドを(一部)大紹介するぞ。

ジャンル	格關ACT	価格	¥5,800
メーカー	ピック東海	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)ジャンル
発売日	3月下旬		(2P対戦可)

#### 回転横移動で自分のペースをつかめ

独特の雰囲気を持ったグラフィックで迫る 3 D格闘A C T。実は、 コンピュータがかなりてごわい。正面からぶつかると、手数の多さ でかなり不利になってしまうのだ。この対応策として、回転横移動 がある。とにかく、回転横移動で相手の攻撃をかわしてスキをつい

て攻撃、これが基本パターン。特にコマンド技はスキが大きいので、回転横移動で相手のスキを狙わないと決めるのは難しい。それに、コマンド入力が苦手な人も回転横移動のあいだに入力ができるので有効なハズ。

また今回、発売前なので 技のコマンドは一部フセ字



にした。正確なコマンドは、道具を3連発で出す技だ。最強レベルだけあって 今後の電撃に期待してくれ。強力! スキをついて接近戦で叩き込みたい。

	技名	コマンド
	シドブラスター	***
S.I.D	フライングロールクラッシュ	●を押しながら×
	ローリングスラッシュアッパー	●を押しながら×□
	デスポールハイ ダゲー アンドラ	-事會聯厶
	デスボール	##⇒□
SONORK	デスラッシュ	***
	トリプルパンチデスラッシュ	●を押しながら□○□
	トリッキーデスラッシュ	●を押しながら×□△
DAYTON	デイトンブラスター	11+0
DATION	ロールスラッシュデイトンブラスター	●を押しながら□○○
	デイザーラッシュ	****
EXENE	ハイパーコンボ	●を押しながら□
CYCIAC	ネオハイバーコンボー・マターバッグ(こうだっ)	●を押しながら××
	グレートハイパーコンボ	<b>▶●</b> +×
	ハルマゲドン	****
DEMONICA	ハルマゲドン2	***
	フリップキック シューギー しゅうしょう メン	●を押しながら○
	ドロップキック	●を押しながら➡
GORM	ドロップキックグラウンドスピアコンボ	●+ <b>&gt;</b> +×
	トリプルスピアドロップキックコンボ	●+⇒+□
	ロングレンジウェーブ	<b>享全時</b> ×
DELALA	エアスラッシュウェーブ	##⇒△
DELALA	スライドロングレンジウェーブ	●を押しながら××
	ゲットアップスライドロングレンジウェーブ	●を押しながら◆○
YENJI	シュリケンラッシュ	****
I PLANT	グランドチャージクロウ	●+•+□

## レッスルマニア

ジ・アーケードゲーム

説明書に載っていない必殺技と、相手に大ダメージを 与えられるコンボのコマンドをイッキに紹介。これで、 WWFのスーパースターの座はいただきだ。

ジャンル	SPG	価格	¥5,800	
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	なし	
発売日	1月26日(発売中)		(2P対戦可)	

#### 一発逆転の攻撃、コンボをマスターしよう!!

必殺技がぶつかり合う、アメリカンプロレスの醍醐味が味わえるのがこの「レッスルマニア」だ。このゲームで試合の流れをつかみ、勝ち続ける上で重要なのがコンボのコマンド。コマンドは表の通りだが、最後の3または4つのボタンの部分は注意が必要だ。これは、ただ入力するのではなくそれぞれのボタンを順番に連打していく。連打の回数や時間は、コンボによって違うので自分で体験して覚えるしかない。じっくり練習してマスターしよう!



▲表には | つしか載ってないが、レスラーごとに、 2、3種類持っているので自分で見つけてほしい。

	技名	コマンド		技名	コマンド
	パイルドライバー	ヘッドホールド、■■+○		バックドロップ	ヘッドホールド、■■+○
KVKV	バックブリーカー	リフトアップ後、■■+○	ショーン・	フランケンシュタイナ	⇒⇒+○または走ってから○
ピガロ	ポゴ・パイルドライバー	ヘッドホールド、➡➡+△	マイケルズ	フランケンシュタイナー	ヘッドホールド、▶▶+△
	コンポ	ヘッドホールド、 <b>⇒</b> ⇒+□の後、Δ、 <b>×</b> 、○、Δ	100 100	コンボ	ヘッドホールド、⇒⇒+×の後、○、△、□、日1
	パイルドライバー	ヘッドホールド、▶▶+△		ダッシングスライス	口を2秒以上押してから離す
ドインク	ドロップキック	走ってから、×か○	レイザー・	ビッグウェイブスラム	<b>⇒</b> ⇒+X
トコンン	グラップルジョイブザー	ヘッドホールド、■■■十□	ラモン	コンピネーションアッパー	相手の近くで、△連打
	コンボ	ヘッドホールド、▶▶+△の後、○、□、○、※		コンボ	ヘッドホールド、 <b>⇒⇒</b> +△の後、□、×、○、×
1.666	ダンシングアッパー	##+□		チョーククロー	## <del>#</del> +□
ノレット・	ショルダーバスター	ヘッドホールド、▶▶+△	アンダー	ファイヤーチョークスラム	チョーククロー後、単十〇
<b>\-</b>	シャープシューター	相手が倒れているとき、近くで△	テイカー	ツームストンパイルドライバー	ヘッドホールド、 44+○
	コンボ	ヘッドホールド、➡➡+○の後、△、□、※、○		コンボ	ヘッドホールド、▶▶+○の後、※、□、△、○
	ダブルハンマー	口を2秒以上押してから離す	W. V. Y. 455	ソルトスロー	□を2秒以上押してから離す
レックス・	エルボースマッシュ	<b>▶</b> → +□		ジャイアントスイング	リフトアップ後、事事十〇
ルーガー	メディーバル・メイス	<b>⇒</b> →+○	ヨコズナ	ボディプレス	ヘッドホールド、▶▶+△
	コンボ	ヘッドホールド、▶▶+○の後、※、□、△、○、日 1		コンボ	ヘッドホールド、➡➡+△の後、□、○、※、□、

# ウラワザ格闘ゲーム

仲間との対戦に熱くなっているあなた、そしてせっせ とコンピュータ相手に腕を磨いているキミ! そんな 格闘好きの人たちには欠かせないのが、隠しキャラや 隠しコマンドだよね (反論不可)。そこで、さらなる 熱い闘いのための格闘ゲームウラワザを紹介するぞ。

#### ■豪血寺一族2

●隠しキャラを使う:まずはチームバトルモードで始め、キャラ選択画面になったら★左、右、下、上、下、左、右と入力する。すると隠しキャラのチャックが登場し、操作できるようになる。2Pで遊ぶ場合は、2コンで入力しなければいけない。



▼アーケード版『豪血寺一族外伝』にも登場している、隠しキャムのチャック。他のキャラの追随をいる、隠しキャラの追随をいる。

#### ■ストリートファイターZERO

●隠しキャラ:キャラ選択画面で、カーソルを「?」にあわせて、L2を押しながら以下のコマンドを入力。

ベガ(IP):左、左、下、下、左、下、下+ □ (または○ 8)

ベガ (2 P) : 右、右、下、下、右、下、下+ □ (または ○ 8)

豪鬼(IP):左、左、左、下、下、下+□△ (または○※)

豪鬼(2 P):右、右、右、下、下、下+□△ (または○⊗)

ダン:△ □ ⊗ □ △ (または△ □ ⊗ □、△)



▲隠しキャラ、ダン(シリーズ初登場)。しかし隠れていたわりには、情けなくなって、悲しくなるくらいに弱い。

▼カプコンの格闘ゲームの隠しキャラとしてはおなじみの豪鬼。今回も相変わらずの強さを、我々に見せつけてくれる。防御力が全キャラ中最低なのが唯一の弱点だ。





●ドラマティックバトル:難易度 5 以上クリア すると、ゲームメニューに「ドラマティックバ トルモード」が追加。リュウ&ケン対べガの 2 対 1 モードで戦える。

●勝ちセリフ選択:キャラが勝ってから勝ちポーズまで、◆キーの上下左右どれか | つ + ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○
 ○



てしまったのが残念。 マしまったのが残念。

#### ■闘神伝2

▶とうとう隠しキャ

ラになってしまった

べガ。しかも、ちょ

っと太め。でもその強さはさすがに悪の

帝王というところ。

●隠しキャラを使う:まずは、上にあるボスを使うウラワザを入力し、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、2コンで◎ R2、R1、⑥ L2、L1、と入力する。音が鳴ってカーソルの色が赤くなれば成功。これで、キャラ選択画面の「?」の部分に、隠しキャラの2人が登場する。

●「?」で自由に選択:キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせ、②を押す。すると、「?」のルーレットをコマ送りすることができる。

●簡単「闘神奥義」:まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に、IコンでRI、R2、

□、LI、L2、

○と入力する。音が鳴ってカーソ

ルの色が緑になれば成功。後は試合中 L R ボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて押せば、闘神奥義を出せる。

●カメラ操作:オプションでボタン配置をすべて「不使用」にすると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加される。これを選んで「カメラ操作」にすると、試合中にLRボタンでカメラの操作が行える。

●コマ送り:ポーズ中、|コンの◎+⊗+⊗+ ◎を同時に押しながらセ。ポーズの表示が消え たら2コンの②。

●マウスで操作:試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスで必殺技も出せる。



▲「2」になって隠しキャラもボス、隠しボスが各2人の合計4人に増えたのだ。さらなる激闘が期待できるね。

#### 圖思亞

●キャラコレションで:お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせて、LI+L2を押しながら決定で里穂子、RI+R2を押しながら決定でヒロユキが見られる。

#### ■負けるな!魔剣道2

●魔剣道 | 号を使う:タイトル画面でRI、LI、 ○、△の順にコマンド入力。これで、魔剣道 | 号こと剣野舞を使って遊ぶことができる。

●マケンポーを使う:タイトル画面でRI、LI、○、※の順にコマンド入力。これで、マケンポーを使って遊ぶことができる。

●マネンボーを使う:タイトル画面でRI、LI、 ②、②の順にコマンド入力すると、マネンポー を使って遊べる。マネンポーは相手の姿をマネ るキャラなので、毎回同キャラ対戦になる。



可愛らしさももちろん健在だ。

剣野舞ちゃん。竹刀を持って強いし、

#### DPSではQ&A&vウラワザ大募集中!!

「知らない隠しキャラで、メチャクチャにハメられた! もう相 手を殺しちゃお一かな?」と考えているあなた! そんなことし ちゃダメです。電撃PSを読めば、隠しキャラなんてちょちょい のちょいってカンジで掲載されております。

「ウラワザを大発見した! さっそくPSの奴隷に投稿だ!」と 考えているあなた。それは違うページなんですう。ウラワザは、 ウラワザ係までお願いします。採用されれば、心ばかりの租品を 大贈呈。せひ一生の配念にウラワザを! プリーズ、カムカム。 〒101 東京都千代田区 神田駿河台 1 - 8 東京YWCA会館 5 F DPS Q&A または ウラワザ係まで



# はじめて物語PS

とうとうPS版『鉄拳2』が発売される。前作との違いはなんなのか? アーケード版との違いは? そこんところをビシバシと追求していっちゃうのだぁ!

#### まんが/岩瀬さとみ































#### 『10連コンボと』 暴走コンボイ 止まらないのガ 。タマにキズ。

●『鉄拳2』は『鉄拳』からどう変わった?

前作から変わった要素を並べていこう。まずは登場キャラ数が増えたことから。プレイヤーが最初から選べるキャラ数が2人増え、10人になったのだ。準やイといった「個性的な新キャラもいるし、前作に出ていたキャラも新技を覚えたので、キャラ選択の幅が大きく広がったといえるだろう。キャラやステージのグラフィックもすべて描き直されているから、見た目もかなり変わった。BGMが一新され、新作のナムコサウンドが関けるのもファンにはうれしいところだよね。投げ技をかけられた瞬間に特定のボタンを押すことで投げ抜けできるようにもなったぞ。もっともタイミングはかなりシビアだし、投げ技けできない投げ技も多いのだけど……。10連コンポに分検点ができて、技の

流れを選べるようになった部分もポイント。ニーナやベクのように最後で相手を浮かせる10連コンボを持っているキャラは積極的にねらってみるといいだろう。追い打ちがうまく決まれば、10連コンボならぬ[15連コンボ」も可能だからだ。模転やクイック回復といった新要素が入り、多彩になった起き上がり方法もゲームをスリリングなものにしている。ダウンしている時間自体もかなり短縮されたため、起き上がりの攻防が熱いのだ!このほかにも方向キーに手を触れていなくても勝手にガードしてくれるオートガード機能を標準装備していたり、3 D格闘ならではの軸ずらし技があったり、関節技や返し技を使えるキャラがいたり、ガード不能技や背後からの投げ技が全キャラに用意されたりと、あらゆる面でパワーアップしているのだ!



▲「鉄拳」以上に熱い戦いが楽 しめる。みんなで燃えよう!

### 鉄拳2 はじめて物語PS









### 10連コンポの練習。

















『10連コンボと』 暴走コンボイ 止まらないのガ 。タマにキズ

その2

### ●『數樂2』、『バージョンB』、そしてPS版

アーケード版「鉄拳2」には2種類のバージョンが存在する。'95年8月にリリースされた「鉄拳2」と、'95年10月にリリースされた「鉄拳2」と、'95年10月にリリースされた「鉄拳2 バージョンB」がそう。両者の違いは「ゲームバランスが見直された」という点にある。一部の核の攻撃力や投げ間合いの広さ等が変更された、ダウン時に地面でパウンドする高さが低く抑えられて何発も追い打ちできなくなった、よろけている時間が短縮された、COMのアルゴリズムが強化され手強くなった、といった部分が具体的な変更点だ。

このほかにもPS版『鉄拳』のように中ボスたちをマイキャラとして使えるようになった部分も見逃せないぞ(ボスを使える『鉄拳2』も数多く出回っていたが、

使えない基板もあったため、『パージョンB』で初めて正式に使用可能になったと考るべきだろう)。ワンとアーマーキングは最初から選べるようになっていたけれど、他のボスはゲームの稼動時間に応じて使えるようになっていくシステムも話題になった。そして、96年3月、待望のPS版『鉄拳2』が登場する。PS版ではCOMのアルゴリズムがもう1度見直され、イージーレベル以外ならば10連コンボも使ってくるように調整されている(ただし、難易度自体がアップしたわけではなさそう)。そのほかにも、オートガードに頼っていても平八(ペク)の裏旋空刃脚(ハンティン・クボーク)の2発目をガードできるなど、細かい部分も色々と修正されているようだ。『鉄拳2』というゲームはPS版で完成の時を迎えたってわけ!!



▲美しいCGムービーが20本以上入っているのもPS版の特権。

# 電撃PSおするめてける技リストおり







### 4

### 弧板块小



三州ジャンナー吉沙風雷平小次200個が大地が大地が大地間は

















『10連コンボと』 暴走コンボイ 止まらないのガ 。タマにキズ。

### ●ボタン入力のタイミングがややシピアに 前作以上にボタン入力のタイミングが重要になって

いる「鉄拳2」だけに、たた間壁にボタンを連打しているだけでは出せない技が数多く存在する。その代表がこのコラムのタイトルにもなっている10連コンボ、ボタンを押す間隔が非常に重要で、タイミングが狂ってしまうと対はそこで途切れてしまうというシビア・前作では最初の2連部分だけキチンと入力すれば、あとは全ボタンを連打しているだけで10連コンボを最後まで出せたけれど、「鉄拳2」ではこの「ボタン連打 10連コンボ! も通用しないのだ。前作で薬をしていたが、精進しましょう(笑)。これは10連コンボに分岐ができたことが大きく関係していると想像できるけれど、万が一、電撃PSが「ボタンを連打しているだけ

で勝ててしまう」って何度も書いたからだったらごめんなさい……って、そんなことはないと思うけど(笑)。 10連コンポを出すコツについては、本誌5月号で詳しく紹介する予定なのでお楽しみに!

とんでもなく

これとは別に、コマンド自体は一気に入れてしまっていいものの、入力を開始するタイミングがわかりにくい技もある。こちらはニーナ、キング、ボールらの関節技が代表格。一応「土煙が上がったら」とか「前の技が決まった直後」といった目安はあるのだが、こればかりは何度も何度も練習して覚えるしかない。幸いなことにPS版「鉄拳2」にはプラクティスモードというありがたい練習専用のモードが用意されているので、入力タイミングを身につけられるまで心置きく特訓することができる。とにかく練習あるのみ!



▲練習に役立つプラクティスモード。コマンド内容まで出せる。

### 鉄拳2 成じめて物語PS



















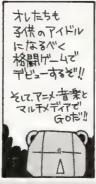
















### \*10連コンボと 暴走コンボイ 止まらないのガ 。タマにキズ。

**E**04

### ●白頭山とテコンドーとムエタイの話

ロウの中ボスとして登場するベク(白頭山)。彼の名は偶然にも(ド)北朝鮮こと朝鮮民主主義人民共和国と中国の国境に位置する山の名前と同じなのだ。この白頭山は両国にとって条徴的な山で、日本人にとっての富士山のような存在。北朝鮮ではこの山の名を冠した「白頭山賞競技大会」というレスリング等の大会も開かれているほど。もしかすると、ベクもこれらの教法大会に参加した経験があったのかも……。ついでなので彼が使うテコンドーについても触れておこう。この格闘技は本来、相手の上半身(帯から上)しか攻撃してはいけないルールになっている。もちろん『鉄拳2」ではゲームバランスの面からもローキックを使えるけれど、テコンドーの試合だったら反則を取られてしま

うというわけ(笑)。また、「テコンドーではキックしか 出してはいけない」と思っている人も多いようだけれ ど、それは誤り。テコンドーではパンチ攻撃も重要な テクニックとして存在しているのだ。

続いて取り上げるのは、ムエタイでもチャンピオンになったというキックボクサーのブルース(レイの中ボス)。ゲーム中の設定とはいえムエタイで外国人がチャンピオンになるというのはとてもすごいことなのだ。 競技人口が多く、強い者しか生き残れない "ふるい落としシステム"が完備されているだけに、外国人など付け入るスキがないというのが実情。 戦績が生活に直結している危機感や、ムエタイ独自の採点方法なども少なからず影響しているのだろう。 そんな超エリーのチャンピオンに勝つブルースって本当にすごい!

### PLAYER SELECT



▲テコンドー対キックボクシング。ちなみに2人とも中ボス。

LL

が他機種じゃ出来ないっていうから、ネオジオCD

買ったのに·····ネオジオCDZでショック受けてい

る最中、SS参入、PS参入……の怒濤のSNK3

(笑)ってことで許して下さい。

「SNKってなんなんでしょう?

~特集本と言いながら違うジャンルのゲーム のページを特集をしてきた(例……「ときめき」) D PSなら、きっと大丈夫だ。信じてるからね」山形 県 河野重行さん:

あまりにも予想通りの展開で申し訳ないです。巻 末特集でわかるように、今回もちゃんと「FFVII」 やってます(笑)。SLG特集のSではスクウェア、

EUXIFFM











「KOF」とか







(Fa)

にしても、もう少しうまくやってくれれば良かった

のに。いちユーザーとして、商売だからある程度の

大人のやり方は覚悟してますけど、ゲーム業界はそ

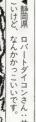
の辺があまりにも稚拙な気がします。バレバレです

もんねぇ。最近でもSNKの件や、N64の延期の









さん・



まずはゲーセンに行きましょう。で、「鉄拳 2」対戦台でこてんぱんにのされること。 ¥100入れたのが虚しくなるくらいこてんぱ んにやられるのがグッドです。それくらい打 ちのめされると、人間やる気が出てきます。 家に帰る際ジョイスティックと、「鉄拳2」を おもわず買ってしまいましょ。あとはDPS を見ながら、ひたすらコマンド入力! 拳2』には10連コンボの練習モードもついて るし。で、とりあえず、素人には勝てるレベ ルになる。ひとつ出来ればしめたモノ。あと はズブズブとハマっていくのみ! なのです。 危険です。



祥人さん: 力の

炎のコマ~ってのはゲームセンターあらし。 もしもあらしが今でもゲーセンに通っていた ら! きっと通ってるよなぁ。20代後半だろ うし。熱い貴方にお送りします。

格闘ゲームの奥は深い。っても超深くなっ たのは「バーチャファイター」からだろうけ あのゲームで、1ドットを読むなんてい う荒技が生み出されちゃったりしたからなぁ。 **≦通の人には追いつけません。たぶん。まあ、:** でもある程度、特訓すればどうにかなったり す。「あたしぃ初心者だしぃ〜みたいな って人はまず何をすればいいのか?

最近、格闘ゲームってのもすっかり定着しちゃいましたな。私、「ストⅡターボ」から格闘やってないモンで、すっかり格闘ゲームに弱くなっちゃいました。このあいだ なんか仕事のあいまに、「RB餓狼」を2人対戦したら5秒で殺られてしまいました。ちょっぴり本気で悲しかったです。でも格闘ゲームって、見てるだけでケッコー楽 くありません? 私は楽しいです。同様の意見多数と見ましたが、どんなモンでしょう?

### F2発売記念! 全PS格關大解説

ここでは、これまでPSで発売された格・ 闘ゲームをぜーんぶまとめて紹介しましょ。 読まなくて大丈夫!…って、それは言いす: ぎですね。すみません。ナマイキ言いたい お年頃なんです。

さて話はもどってこのページでは、まず 下の表を見てから、さらにその下の文を読 もう、ここさえ読めばF2の他のページは:むと2億倍ほどわかりやすくなっておりま す(担当者比)。表で紹介しているゲームを 「ひとこと」で紹介するという超画期的な 企画 (誇大)、それではいってみましょ!

発売日	タイトル	メーカー	価格
1995年6月23日	機動戦士ガンダム	バンダイ	¥6,800
1995年5月26日	悟空伝説	アルュメ	¥5,800
1995年10月20日	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800
1995年1月27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5,800
1995年9月29日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800
1996年1月26日	水滸演武	データイースト	¥4,980
1995年12月22日	ストリートファイターZERO	カプコン	¥5,800
1995年12月15日	ストリートファイターIIムービー	カプコン	¥6,800
1995年8月11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	¥6,800
1995年8月25日	Zero Divide	ズーム	¥5,800
1994年12月22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7,800
1995年3月31日	鉄拳一TEKKEN一	ナムコ	¥5,800
1995年1月1日	闘神伝	タカラ	¥5,800
1995年12月29日	闘神伝2	タカラ	¥5,800
1995年7月28日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle22	バンダイ	¥5,800
1996年3月8日	美少女戦士セーラームーンSupers 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800
1995年9月8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800
1995年9月22日	メタルジャケット	ソラン	¥5,800

### ●「機動戦士ガンダム」

あの白くて堅くて避けるヤツ「ガンダム」に乗っ て、ジオン軍を倒していく。ステージ間のCGデモ ♪ コンボが決まると、スカッとさわやかコ○コーラ。 が圧巻モノ。…でも、何回も見るとちょっと飽きる。: ●『ストリートファイターII ムービー』

●「悟空伝説」

着ぐるみ取り込み格闘。 | 人用モードは、悟空が : 仲間を救っていく。救ったキャラは使用可能になる。: ●「ストリートファイター リアル~』

●『豪血寺一族2』

格闘には珍しくババアが主役。少女からジジイま で、変身するキャラ盛りだくさん。歌がいっぱい。

●「サイバースレッド」 |対|の戦車同士の闘い。ネジコンがないとちょ

ンプロレスの最高峰とも言われている。

- っとキツいかもしれない操作性。 ●『闘魂烈伝』 実名のプロレスラーが登場する。一部ではポリゴ
- ●「水滸演武」

水滸伝のキャラが個性豊かな武器を操って戦う。 隠しキャラで、なぜか番長「●●」が登場。

●「ストリートファイターZERO」

アニメ調のキャラがハデな必殺技を決めてくれる。: ●「闘神伝」& 「闘神伝 2」

- アニメ版『ストII』のデータベース的なソフト。 一応、格闘モードも付いてます。
- 映画版のキャストを撮り込んでいる「ストII」系 の異端児。キャプテン・ハラキリ・サワダがアツい!
- 「ZeroDivide」

PSオリジナルの格闘では、いちばんと言われる ロボット格闘。テクの差がモロにでるゲーム。隠し キャラのネコがカワイくて技名が長いと評判。

●「ツインゴッデス」

実写取り込みギャルとアニメキャラが戦う異色ゲ ーム。ギャルはお好きなのを選んでください (笑)。

●「鉄拳」

PSユーザーで、もはや知らない人はいないほど : 有名。10回連続攻撃の10連コンボが決まるとパラダ : 内からの視点でおこなっていく。

: イス、やられると……くやしさでもう!プレイ。

本体発売初期にもかかわらず、かなりの高レベル グラフィック・カンタン操作で人気だった3D格闘。 そして『II』は、より数段パワーアップ。でも、隠 しキャラは出現させるまでが大変になった。

■「ドラゴンボール Z」

通常22人+隠し5人、総勢27人のキャラによる格 闘。キャラを育てていくモードもある。

- ●「美少女戦士セーラームーンSS」 使用キャラ選択画面がアニメ調。しかし、実際の 戦闘はポリゴン…この落差がスゴいかもしれない。
- FBOXER'S ROAD.

ポリゴンボクシング。しかしそれよりも試合に出 るまでのトレーニングが楽しい。今日のメニューは なんにしよう?…と、減量中の人にも役に立つ?

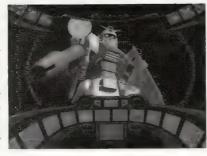
「メタルジャケット」

PS初の通信ケーブル対応。戦闘は、コクピット

### 今後注目の格闘ゲームは?

えー: さっそく本題から入りますが、この本が発売されてすぐの3月22日に「ギャラクシ ーファイト~ユニバーサル・ウォリアーズ~」が発売されます。登場キャラのルーミちゃん

がカワイイこのゲーム(もちろんそれだけ ではないですが)、Fファンなら要チェック でしょう。そして、3月29日に『ガンダム Ver.2.0』「鉄拳2」「あすか 120%」と、一 挙に3つのビッグタイトルが発売! この 本を購入してくださった偉い人は、どれを 買うか選択に迷うハズ。でも、やはり自分 の趣味にあったものをチョイスするのがい ちばんかと思われます。3つとも買っちゃ うというのも手ですが……お金の問題がね え? お金持ちになりたいものですな。





▲「そのMSの性能のおかげで勝て たんだからなぁ!」と、言われない ように (?) この「Ver.2.0」で は、ジオン軍のMSに乗れるモード がついています。ザクに乗ってガン ダムを倒す…なんて夢みたいなこと も、アナタの腕しだいで可能かも?

▲学園美少女格闘の「あすか 120%」 も要チェックでしょう。やっぱ、美少 女モノは押さえとかないと。

▼いよいよ「鉄拳2」が発売され ます。画面のようにポーズを押せ ば、そのキャラの技リストが出る という起鍵切設計に涙です。





### パソコンでGO!

パソコンは〜気楽な稼業ときた モンだ。ってわけわからんです な。どうにかしてください。



パソコン欲しいなぁ~って人は結構多いハズ。 特に、DPSの読者様はゲーム全般が好きって人 が多いから、パソゲーがやりたい! とメラメラ 燃え上がっている意見をよく耳にする。まあでも、 コンシューマのゲーム機に比べればまだまだ高い パソコン。ゲームソフトの値段も高いし……バイ トでもしてない限り、高嶺の花と言わざるを得な い。そんな値段なだけに!後悔したくない! 色々使いたい! そこで現在、パソコンを買う場 合、何が必要になるのか? 用途別に、ハッキリ

クッキリ分析してみましょ。 ①ゲームをする:必要機材・パソコン本体、モニ

最小限の設備でも楽しめるのがゲーム。パソコ ンゲームは皆様ご存知の通り、今では18禁ゲーム が主流。4年前までは本格派SLGとか、RPG が遊べるぞなんて書けたんだけどねぇ。18歳以上 でその手の趣味がある人にはバッチリな環境とい えるでしょう。最近は4倍速CDロム内蔵の機種 が多いし。肉声入りのHゲー。凄いですね。 ②ワープロとして使う:必要機材・パソコン本体、 モニター、プリンター

今はやりのウインドウズ95搭載のオールインワ ンパソコンを買えば、あとはプリンターを買うの み。ラクチンです。マックの場合はキーボード別 売りの場合があるので要注意。95でもMAC(マ ッキントッシュ)でもワープロよりもキレイで早 く書類が作成できますが、MACはプリントアウ トがちと遅いので注意

③DTPをする (モノクロ): 必要機材・パソコン 本体、モニター、プリンター、スキャナ

文章中に写真を入れたりして、本格的にDTP (デスクトップパブリッシング=机上印刷) した いなら、スキャナという機材が必要。まあ、モノ クロなら95でもMACでもたいして変わりないし。 ④DTP (カラー) 又はCGする:必要機材・パ ソコン本体、モニター、昇華型プリンター、スキ ャナ、MO、増設メモリ:

カラーでCGしたいなら、確実に必要なのがメ モリの増設。特にCGでお薦めのMACの場合、 メモリが無いと使いモノにならない! ってくら い重要アイテム。そして大きなグラフィックにな ると必要になるのがMO。FDじゃセーブしきれ なくなるんだよねぇ。ただ、このセットになると、 予算は既に50万円クラス …… とんでもなくなっ てます。

まあ、最後の方はプロ仕様と言ってもいいから、 あまり相手にしないでOK。遅くて使えないマシ ンでも使ってるうちに愛着が湧くもんだしね。あ 音楽用にも使えるの忘れてた・

### ハガキで常連をめざすのです

読者ページに毎回採用される様な人 「常連さん」と呼びます。 よく質問 で、「常連になるにはどうしたらいいん ですか?」というハガキが送られてく これはもう、基本的に るんですか は置てしょう。しかも質も高いのが条 件。DPSの採用基準は基本的に力の

入っている順。魂のこもっ ているハガキから掲載され ていきます。魂のこめられ たイカスハガキを、どれた け送ってこられるか?そ の辺が常連になるかどうか の分かれ目と言えるでしょ う。毎月何枚も送れるよう になれば勝ち?





### レベルオタク

ゲーム	重度以外はオタクでない?
アニメ	OVAチェックは当然
まんが	オールマイティにカバー
モデリング	フィギュアもOK
特撮	戦隊物、宇宙刑事物
SF	早川、創元、サンリオ



もしも貴方かオタクなら! どうせオタクなら高レベルを目指しましょ 何事も一生懸命やらないといけませんから。ね?で、上の表です。 てはいけません。まあ、大抵、熟練度を上げなくても大丈夫な かりなのでOKです(モデリングもガレージキットを買うだけでバッチリ うだ……もったいない)。高レベルになると何か特典があるワケじゃな どうれしそうでしょ? 最近はこれに、コスプレも含まれるかもしれ



No. 37 さんこい







なって感じでしょうか? 藤勇太さん: ちょーア



ショウに会うのだ

ノドでOKです。 样人さん・



で袋がありま 彼女はカンガルー系なの



んとのペアは人気





▼北海道



上のコーナーで高いレベルオタクの話をしてますが、みなさん、当てはまったところがありましたか? 電撃PS編集部の場合、すごいことになってます。ミュージシ ャンくずれ、モデラー(しかも買って作らない)、ゲーマー(仕事だけど)、そして当然アニメはほとんど、OVAまで押さえておく人たち。これらすべてが編集部には生 存していました。しかも、1人で2つも3つも兼業する欲ばりな人までいる始末。ああ、明日はどっちだ。ジャラーン(ギターの音)。







































PS誕生、DPS創刊からあっという間に「年と少しが経過しようとしています。いろいろな話題や作品がありましたが、今回のスクウェアPS参入にはかないません。ということは……今年はこれからいろいろあるってことですな? あるでしょう! スクウェアの作品何本かが、12月の『FFW』の前にリリースされるそうだし、N64も発売されるし……ゲーム業界全体が震撼するようなことがPSから発信されるかもしれません! それに合わせて、DPSもバンバン行きます。当然です。業界が盛り上がっていくのに、DPSが盛り上がらないわけがないじゃあ~りませんか! 次の増刊が「G2」そしてその次は……? まだまだ内緒。どこで産業スパイが狙ってるかわかりませんからねっ(笑・狙ってないって)。とにかく、来年度も、DPSは業界の脅威になるべく、突っ走りますデス!







### ハガキがほしければ命をよこせ!

編集部としては、かなり本気でハガキが欲しいんです。毎日毎日、どうすれば読者様がハガキを書いてくれるのかなぁ? って星降る 夜にお祈りしてます。ガッツってヤツです。ダッシュってヤツです。ビッグってヤツです。採用されるかされないか、祈り続けるその日のために、ハラショーな夢を守ります。さあ、ベン取って! インつけて! ハガキに向かって! その後はもう、走るのです! 若さ故に突っ走るのです! それが未来なのですにわ。





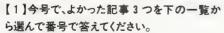
〒101 東京都千代田区 神田駿河台1-8 YMCA会館5F 「DPSピ」/条



# 電門からに加げ2要読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントを ドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(72ページのプレゼントの記事を参照)の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは4月10日(当日消印有効)です。



①[巻頭]ギルティギア ②[巻頭]SNK特集 ③[格闘無 敵]鉄拳 2 ④[格闘無敵]アドヴァンストV.G. ⑤[格闘 無敵] ヴァンパイア ⑥[格闘無敵] あすか120%スペシャ ル ⑦[格闘無敵]ギャラクシーファイト ⑧[格闘無敵]機 動戦士ガンダムVer.2.0 (9) [格闘無敵]美少女戦士セ ーラームーンSuperS ⑩[記憶素子F2]ストリートファイタ -ZERO ①[記憶素子F2]關神伝 2 ②[記憶素子F2] 水滸演武 [3[記憶素子F2]豪血寺一族 2 [4][記憶素 子F2]ファイヤープロレスリング (5)[記憶素子F2]負け るな!魔剣道2 ⑥[まんが]鉄拳2はじめて物語 ①[読 者ページ]Fの奴隷 ®「アーケード特集]AOUレポー ト (9「アーケード特集]ストリートファイターZERO 2 20 [アーケード特集]ソウルエッジ ②[SoftStation]モータ ートゥーングランプリ 2 ②[SoftStation]メガチュード ② [SoftStation]時空探偵DD @[SoftStation]クーロンズ ゲート ②[SoftStation]チョロQ ②[SoftStation]アンジ ェリーク ②「SoftStation ] 太陽のしっぽ ②「SoftStation ] ESPN @[SoftStation]DX人生ゲーム @[SoftStation] 信長の野望天翔記 ③[SoftStation]キングスフィールド Ⅲ 32電撃NEWS STATION 33[巻末特報]FF Ⅶ 34[巻 末特報]ワイルドアームズ ③[巻末特報]ブラッディブラ イド 36「付録]メモリーカードシール

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

【 4 】 今号の表紙についてどう思いますか。 ① 最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤ 最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。 ①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い 【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーションョン

【7】本誌以外によく読む雑誌(ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも)の名前を2つ書いてください。

【8】プレイステーション本体を持っていますか。 また②の人は時期を、③・④の人は理由を書い てください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ①メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボ ーイ ⑬ゲームギア ⑭パーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

【11】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲーム タイトルを2つまで書いてください。 【13】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つまで書いてください。 【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例:RPG、格闘、美少女、etc.)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている(本誌・増刊とも)②毎号買っている (本誌のみ)③毎号買っている(増刊のみ)④ときどき買っている(本誌・増刊とも)⑤ときどき買っている(本誌・ み)⑥ときどき買っている(増刊のみ)⑦初めて買った

【16】所有しているプレイステーションのソフトの 本数を書いてください。

【17】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を $6\sim7$ ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

[18]電撃プレイステーションが隔週刊になった らどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準 を具体的に書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーションF 2 月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

### P.72 電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

[1]	[2]
[4]	[5]
[6]	
[7]	
[8]	特期 または 理由
[9]	[10]
[11]	
[12]	
[13]	
[14]	[15]
[16]	本 【17】 【18】 【18】 【18】 【18】 【18】 【18】 【18】 【18
[19]	[20]
[21]	

郵便はがき

50円分の切手をおそれいりますが

1 0 1 -

### 東京都千代田区神田駿河台 1-8 東京YWCA会館



プレゼントF2係

=		ここにはなに まかないでく	_					
住	都道府県					_		
所			TEL		(	)		
氏	ふりがな			生年	年	(西暦)	月	日
名		男	・女		1	9		1 1 2
職	①小学3年以下		3/1/5			5中16中	_	
業	8高   9高 2 ③予備校生・浪					生 ②大学生	生・大学 ⑪その	



### アーケードの波がPSに押し寄せる!!



**AMUSEMENT EXPO'96** 

2月21〜22日に幕張メッセで開催されたAOUショーはいつも以上の大豊作! ビックリするような新作や待望の続編が盛りだくさんだったのだ。今回はそれらの作品がPSに移植されるかどうかについても探ってみたから。最後までお見逃しなく!

### 今回の目玉

- ・カプコン新格闘ACT発表/P.117
- ・ついに発表『バーチャ3』/P.119
- ・『ストゼロ2』に急接近!/P.122
- ・『ソウルエッジ』最新情報/P.124



### いままでにない 盛り上がり!!

### 今年のショーは大作ぞろいだぜ!

『ストゼロ2』や「龍 虎の拳外伝』、そして

セガの新作などたくさんの話題作が発表されるという情報を得て、会場を訪れた取材班。ところが、会場についてビックリ! さらに未確認の作品がたくさん出展されていたのだ。特に格闘ACT関係はポリゴンを使った作品が数多く出展され、格闘ACTの健在ぶりを感じさせてくれた。またSTGやPZGなども魅力たっぷりの新作ぞろいで、まさに、盛りだくさんの内容だった。アーケードゲームのI年を占うAOUショー。そのすべてを追いながら、近い将来PSに必ず訪れる新たなゲームの流れを感じてほしい。

### 『ストゼロ2』は 人気爆発!!





▲カプコンは元気いっぱい! 新システム、新キャラを追加した「ストゼロ2」は、スッゲー熱い。

なしさん。 最高! カーさん。 最高!

▲「バーチャ」のサラ、パイ、ラウのコスプレギャルたち。う~ん雰囲気バッチリでグーだね。

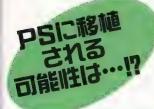
### 会場はパニック状態!!



▲ビデオによる発表のみだったが、 それでもこ~んなに人が…。



▲『同級生』の最新版ポスター がついに登場! 今回は138cm のビッグサイズポスターを用意。 パンプレストの「ポスタードリ ーム」で入手可能だ。



出展されていた格闘ACTを 一挙に大紹介! 部の独断と偏見によるPS移植の可能性も付記したぞ。

スターグラディエイター

恐竜やロボットなど、個性豊かな8人のキャラが登場するポリゴン格闘ACT。 横やナナメ方向に自由に移動できるなど3次元空間をフルに使った戦いが楽しめる。

それぞれ違った武器を持つ8人の戦士たちが、3D空間でダイナミック に動き回るポリゴン格闘ACT。このゲームのいちばんの特徴はなんとい っても登場キャラ。人間を始め、宇宙人やロボット、はては恐竜と、じつ に多彩。そのため今までの3D格闘にはなかった奇想天外なアクションが **随所に盛り込まれて、見ているだけでもすっごく楽しめちゃうのだ。** 



もガンガン切り替わるぞ。・エクトがとにかくド派手!・マートがといかくド派手! 必殺技によっては視点 かい演出も魅力なのだ

### カプコン初のオリジナルのポリゴン ACTは武器を持ったBキャラで戦うのだ!



### PSに移植される可能性は?

同社のアーケード版「開神伝2」と同じ基板を使用し ているため、可能性はかなり高そうだ。

SNK

### 龍虎の拳外伝 ART OF FIGHTING

SNKの人気シリーズ「龍虎の拳」の第3弾。新キャラ、新システムが盛りだく さんで対戦プレイも白熱しそう。今回の主人公はロバート・ガルシアだぜ、

SNKの人気シリーズ「龍虎の拳」の第3弾。登場する8人は、ロバ ートとリョウ以外すべて新キャラになっているぞ。さらに新システムと して、攻撃を避けて敵を転倒させる「さばき動作」や、一発逆転も可能 の「アルティメット K.O.」なども加えられ、充実した仕上がりなのだ。



▲おなじみのロバート、リョウ 以外は、すべて新キャラなのだ。



ね当てなどの技が使えるぞ

### PSに移植される可能性は?

SNKのゲームはすでにいくつかPSへの移植が決定 している。そのことから考えれば実現も夢じゃない!?

### わくわくフ

「ギャラクシーファイト」に続く格闘ACT 第2弾。個性豊かなキャラ、バキバキ決まる 連続技など魅力たっぷりの注目作だ。



わくわくゲージでパワーアップ! コミカルキャラたちが超イカス!!

同社の格闘ACT「ギャラ クシーファイト」と一味違っ た感じの注目作。登場キャラ は、ロボットや奇妙な動物な どバラエティに富み、個性的 に仕上がっている。必殺技も、 ゲージを溜めてパワーアップ できるようになっているなど、 一段と洗練された。



▲うぉ~、いきなり謎の生物出現! その上に は少女の姿が…。見所満載の仕上がりだぜ。

### PSに移植される可能性は?

すでに「ギャラクシーファイト」の移植が決定しているだけに、この作品も…! かなり期待できそうだ。

ナークートクー

### タイトーサ

### サイキックフォース

4月登場予定

8人の超能力者たちが、空中に浮いている立方体状の空間を舞台に戦いを繰り広げる3D格闘ACT。空中を浮遊する感覚がすっごく新鮮で、ほんとクセになりそう…

C G を使った超リアルなグラフィックで展開する新感覚の格闘 A C T。どこが新感覚なのかというとバトルフィールドが地上ではなく、空中に浮かぶ立方体状の空間になっていること。この中を上下、左右に移動しながら戦っていくことになるぞ。今までとは違う奇妙な浮遊感には、きっと驚くことだろう。ぜひ I 度ためしてみるベシ。

タイトーの贈るCG格闘ACT立体的なバトノレフィーノしゃには

オドロキなのだ

くまで蹴り飛ばせー に格闘戦も可能だ。敵を 場特殊な超能力攻撃のほ

▲勝利のポーズ。まばた きはもちろん、勝ちゼリ フも口を動かしてしゃべ ってくれるのだ。

■超能力攻撃が炸裂! 防御側はパリアを張ることもできるぞ。どちらも パワーゲージを消費する。

### PSに移植される可能性は?

背景のポリゴンや必殺技のエフェクトなど、PSなら 完全に再現できるんといないかな。 80%

### テクモ

### デッド オア アライブ

6月登場予定

モデル2ボードを使用したテクモ初のポリゴン格闘ACT。肉体の躍動感を細かく再現していて、女性キャラの胸も揺れる揺れる。

~んな違った超能力の持ち主なのだ。

### モデル2基板を使用した注目作!ポリゴンキャラが超リアルだぜ

セガの『バーチャ2』や『バーチャロン』で使われているモデル2ボードを使用した作品。各キャラの動きは「3次元モーフィング技術」を使って実際の人間の動きを取り込んでいるため、すごくリアルに仕上がってるぞ。また技の面では、新要素として「つかみ技」が可能になっている。



> ▶投げ技も豪快。地面に叩きつけられた瞬間はプレイヤーに 衝撃がはしりそう。



▲つかみ技も可能! 新たな戦略が要求される。



PSに移植される可能性は?

モデル2を使用ということで、どちらかといえばセガ系の作品。 いえるたろう そのため移植の可能性もかなり低めた 30%





CHARRENGER



NADKの贈る武器将 を格闘ACT 戦闘中 に武器をしまうことも できるので、いろんな できるので、いろんな



### 注目の新作が盛りだくさんの セガ格闘ACTをチェーック!!

やはり直接セガの作品がPSに移植されることはないだろう。だが、もしかしたら…!? そんな日のために、最新作はしっかりチェックしておこうぜ。



### バーチャファイター3

**夏**登場予定

「バーチャ』シリーズの第3弾。最新ボード、モデル3を 使用した超美麗なグラフィックには圧倒されるのだ。

ポリゴン格闘ACTの代名詞ともいえる「バーチャ」 シリーズの最新作がついに発表されたぜ。今回使用しているモデル3は、なんとモデル2の3倍以上の描画 能力を持つ最新ポード! それだけに顔のつくりや表 情などが驚くほど人間らしく再現されているのだ。





### ソニック ザ ファイターズ

夏登場予定

す様子などもバッチリだ。

セガの看板キャラ、ソニックとその仲間たち が登場するポリゴン格闘ACT。壁を登ったり、 空を飛んだりと、コミカルなアクションが魅力。



「バーチャ2」の登場キャラが、すべて2頭身 にデフォルメされたキッズバージョン。表情が 豊かで、殴られたときの痛がる顔が超カワイイ。

### バーチャファイターキッズ

春登場予定

### アーケード格闘ACTの移植先は?

最新作の格闘ACTはポリゴンを使用した3Dモノがほとんど。それらが家庭用ゲーム機に移植されるなら、ポリゴンを表現する機能に優れているPSがいちばん近い位置にいるということが言えるだろう。またPS版『ストゼロ』があれだけの完成度で発売された

ことを考えると、『ストゼロ2』を始めとする2Dタイプの格闘ACTの移植も、かなり期待できるだろう。 ただしセガの作品に関しては、直接PSに移植される ということは今のところ考えられない。だが間接的ならば…。さて、いくつの作品がPSに移植される?



働率しだいということも…。

★××アータートダーム特集

グがチ~ンと飛び散るぞ。

っていたのだ。それだけ注目度の高い

作品ってことかな。やっぱスゴイ!

### 關ACT以外の

STGやPZGなど、格闘ACT以外の新作もドドーンとまとめて紹介だ。また、こ れらの作品についても、移植の可能性を各ジャンルごとに探ってみたぞ。

### STG ファン必見のイカス作品がいっぱいだぜ~っ!

### ナメ後方から見下ろしビウス」の最新版。ナ ▶大人気のSTG

▼ポリゴンで表現され 全7ステージを戦えー 2人同時プレイで 近日登場予定

### セクシーパロディウス

▶「パロディウス」 シリーズの最新作。 各ステージにノルマ があり、それによっ てクリアデモが変化。



▶同社のSTG「戦国 エース」の続編。今度 の自機は人型で、空を 飛ぶのはもちろん、地 面を走ったりもするぞ。 (4月5日登場)



### 究極タイガー』



▲「究極タイガー」の第2弾がついに登場! ハイスコアへのチャレンジが熱そう。

遊べる日は・・

PSですでにいろんなSTGを発売していることから、コナミの「セクシーパロデ ィウス』が移植されそう。ちょっぴり元気のないPSのSTGだけど、このへんの新 作が移植されればグーンと盛り上がるハズだ。う~んすっごく楽しみ!!

### 斬新なアイデアがギッシリの注目作を紹介!

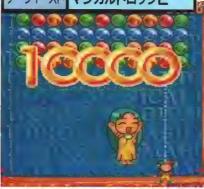
### へべれけのペアペアウォ

▶サンソフトの看板キャラ 「へべれけ」のカワイイ 面々が登場するパズルゲー



合わせて取ってい ックを2個組み

### マジカルドロップ2



▲データイーストからは、あの「マジカルドロップ」 の第2弾が登場。同色のドロップを縦に3つならべ て消していくという簡単なルールながら、プレイす るとけっこうハマルぞ。 (登場日未定)

### ピックル バンプレスト

な連鎖も可能なのだ。超絶 横に3つならべて消



### PSで遊べる日は・・

「お絵かきロジック」を発売したサンソフト の『ペアペアウォーズ』なら、もしかしたら PSに移植されるかも…。その他の作品に関 しても「移植されない!」とは言い切れない ので、ゲームセンターで見かけたらしっかり チェックしておこうぜ。

### ストレス発散にもってこいの最新作をチェックだ

### ジェットウェイブ

コナミの贈る最新体感シミュレータは、ジェッ トスキーを再現したスグレモノ! 水面を滑るよ (登場日未定) うに感覚がお手軽に楽しめる。



▲両手でハンドルを握り、画面に合わせて体を左右に倒す 水しぶきを上げて走るスピード感がバッチリ味わえるぞ。

### プロップサイクル



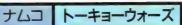
●プロペラ付きの人力飛行自転車で空中散歩が楽 自分の足でペダル

もはやスキー場

### アルペンレーサー

■アルペン競技が楽し めるスキーシミュレー タ。すでにゲームセン ターに出回っている作 品なので、見かけたら 絶対に遊んでみよう。 (稼働中)

まだまだ熱りぜ!!





繰り広げる3Dシューティン ▼戦車で東京を舞台に激戦 攻擊 したときの反動が気

遊べる日は・・

大型モノはやっぱり \*体感\* というところに意味があるので、家庭用ゲーム機では 再現しきれない。これだけはゲームセンターで楽しむベシ!

### **ETC** 趣向を凝らした演出が魅力の3タイトル



▲ミニゲームをクリアし彼女(彼)のハ ートをゲットしよう。 (稼働中)

### スーパーリアル麻雀 PVI

▶脱衣シーンのアニメーションはサービ ス満点だ! (4月登場予定)



**◆ジャレコ麻雀の最新作。今回もCV**に 有名声優を起用。

遊べる日は・・

「PVI」はやはりPSの規制に引っかかりそうなので、完全移植は期待できないだろ う。逆にコナミ、ジャレコの作品はけっこう移植化がカタイんじゃないかな。

### ポリゴン全盛期到来で PSの未来は明るり

今回のショーでは、家庭用への移植を意識 したと思われるゲームが数多く見られた。格 闘ゲームはもちろん、人気STGシリーズで あるナムコの『ゼビウス3D/T』やタイト 一の『レイストーム』もそういったタイトル と言えるだろう。前作では縦画面だったの に、最新作では横面面になっているところな どは、明らかに家庭用を意識しているように 思われた。どちらもPSではお馴染みのメー カーの作品なので、そう遠くない特期にPS でプレイする日が来るかもしれない。

また、前記のSTG2作もそうだが、ショ 一全体を通じてポリゴンを使用したゲームが 増えているのも目についた。ポリゴンに強い PSが、さらに活躍をしていくことを予感さ



# PSC移植確実? ウワサの ドレートファイター ZERO

前作からここまで進化した。新キャラ&新ジステム盛りた

前作からの大きな変更点として、まず登場キャラが挙げられる。 隠れキャラも含め前作が13人だったのに対し、なんと今回は18人 が選択可能になった。システム面においてもオリジナルコンボシ ステムが新たに追加されたり、ゼロカウンターがキック系とパン チ系の2種類用意されるなど、一段と洗練された感じの仕上がり になっている。これなら前作以上の熱いファイトが楽しめそうだ。

### 前作の隠れキャラがいきなり使える!

エントリーされているキャラは前作で通常 選択できた10人+隠れ キャラのベガ、ゴウキ、 ダン、そして新キャラ の5人をプラスした計 18人だ。これだけの人 数で強さのバランスを とるのは難しいと思わ れるが、そこはカプコ ン! まったく問題な く楽しめそうだ。



▲ゴウキが最初から選択できるのはこの 作品が初めて。やはりかなり危険な存在 だが、ほかのキャラも格段にパワーアッ プしているのであとはウデしだい。\*\*拳を 極めしもの\*\* に少しでも近づけ!





### 背景にも注目! そこにはいらいらなキャラが…

背景や各キャラのバストアップといった、ビジュアル 的な部分も一新され、一段とパワーアップされているぞ。 特に背景には、カプコンの歴代ゲームの有名キャラが描 かれているステージもあるのだ。戦闘中には発見するの は難しいかもしれないが、余裕があったら探してみよう。 はたしてキミは何人のキャラが見つけられるかな?



▲おそらくここはガイのステージ。背景には「ファイナルファイト」のハガーやコーディーの姿が確認できるのだ。

### 最新作を紹介だ~っ!!

アーケード版の完成度は、そして PSへの移植の可能性は…!? といった気になるポイントをまと めてチェック! ショーで初公開 された『ストゼロ2』の全貌に迫っ ていくぜ。新たに追加された5人 の新キャラもバッチリ紹介しちゃ うので、お見逃しなく!





### 勝負のカギを握る最新のコンボシステムとは

オリジナルコンボシステムとは、タイマーが表示されている間に入力した攻撃がそのまま順番に繰り出され、しかもそれらが連続的につながるという斬新なシステムだ。そのため、ただ単にパンチボタンを連打しているだけでも連続攻撃になるぞ。いろんな攻撃や技を組み合わせれば、自分だけの連続攻撃が作れるのだ。



### タイムゲージが出現したら 攻撃や必殺技を入力!!

ゲージを1レベル以上溜めた状態でボタン3つ (PPKかPKK) を同時に押すと、レベルゲージの上にタイマーが表示される。この間に攻撃ボタンを押したり必殺技コマンドを入力すると、それらの技が連続技となって繰り出されるのだ。ゲージレベルが高いほどタイマーの表示されている時間が長い! いろんな技を入力してみよう。



▲3つのボタンを同時に押した瞬間! キ〜ンとパワーが溜まるぞ。



### STEPL

### 入力した攻撃や必殺技が順番に発動!





▲攻撃を出すと分身しながら敵に接近していくため、 間合いが離れる心配はない。思う存分叩き込め!

### カプコン広報



福本氏

### 移植の可能性は? ?%

一一移植の可能性は? 前向きに検討しております。 もし、出すなら、コンシューマーオリジナル要素をつけ加える予定です。

――出るとしたらいつ頃? できるだけ早く、市場投入 をしたいと考えています。

### 取材班が見た 『ストゼロ2』PS移植の可能性

PSは知ってのとおり、セガサターンでも「ストゼロ」の移植が完璧に実現したことから、今回の「ストゼロ?」が家庭用ゲーム機に移植されるのはまず間違いないだろう。移植の可能性はズバリ95%…くらい!?

ではキャラ数や背景グラフィックなどが格段にパワーアップされているのは紹介記事を読んでわかったはず。そのため移植された場合は、なにかしら削られてしまう部分もあるかも…。完成度に関しては、今はなんとも言えないところだ。ただ、カプコンパな作品では発売しないだろう。 PS版「ストゼロ」のように、世間をアッと言わせる完成度で発売するハズ! 移植を期待し、今はゲーセンでプレイしよう。 アーケードゲーム特集



# 30格闘は、ついに

### 4つのボタンを駆使して戦え!!

このゲームはA(横斬り)B(縦斬り)K(蹴り)G(ガード)の4つのボタンを使ってプレイする。『鉄拳』と違いボタンを使ってガードする必要があるから、しっかりと頭を切り替えておこう。投げ技は、相手の近くでA+GかB+G。もちろん、この他にもレバーとボタンを組み合わせることで様々な技を出せるようになっているぞ。試合以外でも「2 P色を選びたいと



▲ 2種類の斬りボタンと、蹴りボタン、 ガードボタンでキャラを操るのだ。

きにはG+攻撃ボタン」とか「リプレイ時にはレバーとABボタンで視点を変えられる」とか「勝ちポーズ時にA+B+Kを押し続けていると、次ステージの紹介画面で曲名が表示される」とか、いろいろな仕掛けがほどこされているのだ。

### 武器の耐久度に注意せよ!

各キャラが持っている 武器には耐久度が設定されている。この耐久度は 相手の攻撃をガードした りすることで、少しずつ 下がっていってしまう。 そしてゼロになった時点 で武器が使えなくなって しまうのだ。

A+B+Kでクリティカルエッジという連続攻撃 (『鉄拳』の10連コンボのようなもの)を出せるけれど、逆にこの技をガードされると一気に耐久度が下がってしまうぞ。



がってしまうので注意ると武器の耐久度が下ると武器の耐久度が下



▲体力ゲージの下にある小さなゲージ が武器の耐久度を示しているのだ。

### 奥避け、鍔迫り合い、リングアウトなどの 斬新なゲームシステムを使いこなせ!

レバーを↓↓、↓↑と入れることで手前や奥に避ける(相手 との軸をずらす)ことができたり、リング際で攻撃を当てるこ とで相手をリングアウトさせたりすることができる。さらに鍔 迫り合い時には連打するボタンによって攻撃箇所を選ぶことも 可能だ。これらをうまく使いこなすことが勝利への近道なのだ!



▲リング際で跳ね飛ばされるとリングアウトの可能性が出てくる。

▼迫力ある鍔迫り合いシーン。主 導権を握れるのはどっちだ?



### ビジュアル、サウンド、演出のすべてが、 既成の格闘ゲームとは異なるぞ!

動跡を描く武器、大迫力のオーケストラサウンド、美しい光源の演出等、すごいことをさりげなくやっているゲームなので細部に至るまで要注目。



▲美しい軌跡を描いてヒットしたロックの斧。光の演 出がすばらしい。

◀これは上と同じステージ。 太陽が沈んで空の色が変わったため、写真では同じステージに思えないかも。

### 第3弾は武器あり格闘

キャラが武器を持っていたり、リン グアウトの概念があったり、ガード ボタンが存在していたりと、『鉄 拳』とはかなり異なったゲームにな っている『ソウルエッジ』。しかしそ の完成度の高さは「さすがナム コ!」としか表現できないもの。こ のゲーム、ハマるぞ!





### 正統派からイロモノ(!?)までそろった8人の剣客!

### 御剣 平四郎 みつるぎょ

### 両手持ち用の大きな剣、「ツヴァイ

ジークフリート・シュタウフェン

### ソフィーティア・アレクサンドル

### 龍岩

日本刀の「是藤」(2 P側は「榊」) を手に戦う、天賊古砕流の使い手。 このゲームの主人公的な存在だけあ



クセのないキ ヤラ。このゲ -ムを初めて プレイすると きには、彼を 選んでみると いいかも。

ハンダー」(いわゆるツーハンデッド ド)を武器にしているドイツ人



の騎士。武器 が武器だけに 動きはやや重 いものの、そ の長さと攻撃

ショートソードとスモールシール ドを身につけた、ギリシャの女性剣 士。外見が同社のワルキューレに似



あり、プレイ 人気が高い。 続技を決めて

先に刃がついたヌンチャクを自在 に操る、無双龍破という流派の中国 武器をブンブンと振り回してい



るだけでもか なり勝ち抜け る。ただし、 攻撃後のスキ が大きいので、 冷静にガード されてしまう と苦しいかも。

### 夕 +

くのいち (女忍者)。武器のリーチ はないに等しいが、彼女の身軽さは それを補ってあまりあるほど。慣れ それを振るまでが遅いため素早いキ



ないうちは自 分でも戸惑っ てしまうだろ うが、練習を つむことで変 幻自在の動き を身につけら れるはずだ。

小柄な体で「斬馬刀」を振り回す ミナ。武器のリーチはあるものの、

成 美那 兴



にもぐりこま れてしまうの が悩みの種。 蹴りなどでう まく問合いを 取って戦いた

### ロック

大きな斧を武器に戦う、このゲー ムでただ一人の(!?)パワーファイタ 一。武器のリーチや攻撃力は申しぶ



んないものの、 動きの遅さだ けはどうしよ うもない。い かに自分のペ -スで戦うか がポイントに なってくる。

### ヴォルド

両手に「カタール」をはめた、見 た目にもとっても妖しいキャラ。動 きや攻撃方法もかなり変わっていて、



は「鉄拳」の 吉光の遥かに 上を行く(笑)。 相手を浮かし てからの空中 コンボが豊富 なキャラだ。

### 朱ナムコ 販売管理部販売企画課

### 御所脇氏

### 移植の可能性は? 100%

移植の可能性は? 移植に関してはシステム11 を使っていることもあり、皆 さんの想像を裏切らないと思 います。また、ナムコとして、 武器格闘は新ジャンルなので、 おいしいと思います。完全移 植+αが問題だと思ってます。

### 取材班が見た 『ソウルエッジ』PS移植の可能性

このゲームは『鉄拳』シリーズ同様シス テム]]という基板上で動いている。この基 板はSCEとナムコがアーケード用に共同 開発した、プレイステーションの上位バー ジョン的存在にあたるもの。つまり、PS への移植を前提とした基板だといっても過 **営ではないのだ。それだけに移植される可** 能性は限りなく100%に近いといっていい

移植されるという前提で話を続けるが、 PS版のデキもかなりいいものになるはず。

『鉄拳』や「鉄拳2」というすばらしい前例 があるだけに、PS版『ソウルエッジ』の 移植度の高さも保証されているようなもの なのだ。ナムコさん、早くPS版の発表を しませんか?(笑) (ウォルフ中村)

アーケードゲーム特集

### ては感じり?人気シリーズ登場!

白狐一族の狐太郎が『禁断の井戸』に消えてしまった。狐太郎を探し、井戸を覗き込む蛇々たちの前に現われた少年は……!?

中村うさぎ 定価520円 ラスト/衣谷 道

大人気魔界ファンタジー最新作!

あかほりさとる イラスト/臣士れい 定価500円

キャロパパ・オニオンとキャロママ・アプリコット、それにミルフィー・ユの、若き日の活躍がやってくる!!



编卷举言中

HADOW 4

朱の迷宮

西谷 史 イラスト/若菜 等+Ki 定価520円

話題のファンタジック・ホラー、 衝撃の最終巻!

[好評発売中!]

■電撃文庫

東京SHADOW①~③ 定価各520円



### モンスターポリス

人造人間の涙

富沢義彦 イラスト/福田道生 定価560円

世紀末都市の闇を、モンスターポリスが走る!

### プリスタニア シリーズの人気既刊



◇下巻>近日発売予定!◇下巻>近日発売予定!



イラスト/宝谷幸稔 定価640河添省吾 原作/水野 良レジンド・オブ・クリスタ 戸レジンド・オブ・クリスタ 戸はじまりの冒険者たち



定価IDNO円 オ野 良ほか イラスト/恩田尚之



漂流伝説クリスタニア①~④ 水野 良 イラスト/うるし原智志 定価①540円②③各5000円 ④500円

C

R

Y

S

T

A

※価格はすべて税込みです

バレンタインのお返しは、大好きな彼女にイカしたPSソフト!そんなナイスなPSガイにお送りする、最新ソフトカタログ。それがソフトステーションなのだ! ばっちりチェックして、彼女のハートをがっちりキャッチしてぼしいぞ。

### 1996 APRIL電撃ソフトステーション

3、4月はRCG大豊作の予感がするぞ。『モータートゥーン・グランプリ2』『チョロQ』『ワイプアウト』、車じゃないけど『ロードラッシュ』に『ESPN』。洋ゲー、国産入り乱れての百花繚乱。キミのベスト・チョイスはどれだ?

・ 愉快なキャラと、夢いっぱいのコースがキミの挑戦を待っている 湯個対戦プレイ専用ディスクもついてこのお値段はお買い得だ!!

### モータートラーシャ



### 100 14 By September 1 - 211

しろくなるハズ"と思えるところかいくつか目についた。今回は 十分な開発時間をかけたようで、中途半端なところを感しさせな

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード
登高口	4日10日名定		通信ケーブル、ネジコン

### あのにぎやかRCGが パワーアップして帰ってきたぞ

RCGファン待望の『モータートゥーン・グランプリ2』の完成が、いよいよ間近に迫ってきた。写真を見てもらえばわかる通り、グラフィックの美しさは特筆モノ、さらにスピード感や操作性もあまりにパワーアップしているのでビックリしちゃうほどなのだ。また、このゲームは対戦ケーブルに対応しているので(でもソフトは | セット買えばOK)、ぜひ友達と対戦してみよう。アイテムの使い

方がカギになるRCGだけあって、盛り上がること間違いなし だぞ。



学えて、にぎやかさも、 でいっぱんで、 にぎやかさも





▲オープニングデモは、登場キャラたちの紹介になっていて、 それぞれのキャラクターの個性 がパッチリわかっちゃうのだ。

◆前作とは比べ物にならないほどスピード感タップリにしあがっている。コース上にはコインフィールドが配置されているので、見逃さないようにね。







### 勝負のカギをにぎるアイテム

今回のレースには、17種類ものアイテムが用意されていて、勝負の行方を左右するぞ。敵車のステアリングを左右反転させてしまうマッシュルームや、後方の車をスピンさせてしまうオイルなど、どれをとっても楽しくて、自分がやられると憎たらしい効果のものばかりなのだ。









特の操作感には、大注目なのだ。

### 操作性もグーンとUP!

「2」では壁と接触したときのハネ 返りがソフトになって、スムーズに 立て直せるようになっている。また、

前作で有効だった「壁にめり込んで加速させる ワザ」は、なくなっているぞ。



### Soft Station .....

いよいよ登場する新世代のポリゴン対戦格闘がこれだ! 巨大なフィールトを高速で移動して敵機を追いつめる… 戦闘ロボット "マニューバルウェア"のバイロットは君た!!

MECALLOCATI

| Love | V | N. | | とにかくキャラが魅力的。カッチョ イイんですよ、これが。ガンタム世代

- Service			
シャンル	格鼰ACT	価格	未定
メーカー	バンブレスト	対応周辺機器	未定
発売日	8月予定		

### これごそロボ

も持つその全貌を大公開!!

現代のFIレースなどのよう 各チームのパイロットが戦 開ロボットに搭乗し、フィールド狭し 多動しながら対戦するという新感 色の対戦格闘ACTだ。プレイヤーが できるロボット。マニューバルウ ェア (M.W.)"はなんと約20種類。 各M.W.は銃や剣などの武器を状 Rに応じて使い分けることが可能だ



時は西暦2090年代、200億を超える人類の90%は 宇宙に移住を済ませていた。宇宙はおおむね平和 ではあったが、それぞれ火星と金星への進出を果 たしていた2つの勢力が、次なる目標である木星 の揮発物質をめぐって数年前より抗争を頻発させ

そんな中、軍需企業による兵器開発にはあるシ ステムが確立されていた。各企業 (ワークス) は

技術を結集して戦闘ロボット "マニューバルウェ ア"を製造、操縦能力の高い選び抜かれたパイロ ットたちがこれに搭乗し対戦する……というもの で、現代のFIレースなどのモータースポーツ競 技に良く似た構図のものだった。

そして2096年、この年も世界No.1のM.W.を 決める「メガ・チュード・グランプリ」の幕がき って落とされようとしていた……。

■全高: 12.11m

の機体ながら、その残酷さか この名[地獄の花嫁]がついた。

パイロット:シーラ(19歳)

になった家族との再会を夢見でいる少女。発信なまでに勝ちにこだわるのはそのためなのか?



@General Support ©BANPRESTO 1996

### CHECK! JAFA

・ 巨大な闘技場の中で、いかにして相手の懐に飛び込むか? そう、、敵との「間合い」の取り方がこのゲームの重要なポイントなのだ。「リニアダッシュ」は相手のスキをついて間合いをつめるためのもっとも基本的な動作の1つ。操作はカンタン。R1、R2を同時に押し、十字キーを相手方向に入れるだけ。すばやく移動して自分の得意な間合いに持ち込もう。

### CHECK! SIXTLE

相手方向に「リニアダッシュ」している時に、R1と R2それぞれのキーを交互に押しだり離したりすると、 図のようにシブザブに相手に迫ることができるのだ。銃撃を避けながら聞合いをつめるのに有効だ。

### さ カゼキソ

KAZE-KIRI

■全高: 11.92m ■所属ワークス: TEAM SINOBI

ペイロットであるマスターが持つ 忍者の体術をM、W、で再現するため設計された。格闘戦重視で忍者 系の様々な技を駆使する。

パイロット:マスター(年齢不詳)

黒装束で全身を覆っている彼の正体はサイボーグ。彼の体からは常に不気味なサーモ音が聴こえるという。東洋人風だが国籍は不明。

# CHECK! ジステムと

十字キャを相手方向に入れ日1、日2のどちらかを押したまま、もう片方をタイミング良く押したり離したりする。自機は図のようにらせん状に回転しながら敵機を追いつめてゆく。逆回転(右回り)ももちろんできるそ

### リニアダッシュ



イントなのだ。 大切。いかにして自分に 大切。いかにして自分に

### ライトニングステップ

### 〈ライトニングステップの軌道〉



### 〈スパイラルアタックの軌道〉



### ティ・ブリンカー

### DY BRINGER

- ■全高: 12.04m
- ■所属ワークス: RAIDAL WORKS

接近 ・ 途距離 吹闘の両面に優れた パラシスの良い機体。高エネルギー球を相手にぶつける \* / ヴァ\* と いう特殊な攻撃もあわせ持つ。

パイロット(ヒュージ(19歳)

本ゲームの主人公で、東洋人風の外見をした戦争孤児の少年。何かと問題を起こすものの、戦闘技術には天性の才能を持っている。

### 魅力的なキャラが繰り広げる ド迫力の斬り合いと格闘戦!!

今回は4機しか紹介できないが、どの機体も綿密に設定されていてとても魅力的。他にも亜人型、獣型などバラエティーに富んだM、W.が揃っている。また、戦闘は銃撃戦よりも、近距離での豪快な斬り合いや格闘戦に重点が置かれている。必殺技も各数種類が用意されていて、「高速移動」をうまくからめれば攻撃のバリエーションは無限大なのた。

▶クロスレンジでの斬り合いで勧 機を倒す。この爽快感がたまらな



■全高 > 12.18m

■所属ワークス: Darkrai

マットサイエンテルストとじて有名なDr.マクーが設計したマシン。 実用性を追求した四脚型機で射撃・移動時の安定感が高い。

### パイロット: パニラ(13歳)

今大会最年少の少女。D 「マクー ほ彼女の祖交にあたる。子供ゆえ に危険を知らない残酷な性格をし でいる。おじいちゃんが大好き。



### Soft Station .....

美しいグラフィックで繰り広げられる、息つまるストーリー展開!



かまることけれと ハックナンバ **を持っている人はコスページの作用させひ見けべてほいいりほすり** もずっとグラフィックが綺麗になったのか分かるでしょ? このカ

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	未定
発売日	6月予定		

### 序ボサスペンスSFアドベンチ

この「時空探偵DD」は、3DシステムのAVGだ。最新のCG技術を駆使したとい うだけあって、グラフィックは見てのとおりメチャクチャに美しい。BGMや効果音に も力が入っているので、ゲーム中の臨場感はかなりのものだぞ。角川スニーカー文庫で 活躍中の園田英樹が担当するサスペンスフルなシナリオは、必ずやキミのハートをトリ コにすることだろう。新感覚AVGを待ち望んでいた人には要チェックの一本だぞ。

### 様々な場所が舞台に



ヤラもたくさん登場するぞ ▲この船員ほか 脇役のキ





◆船内には絵画など、 様々な物が置かれてい る。細かいところまで 描きこまれているね

▲船内は2フロアの構造に なっていて、ストーリーの 進展に応じて、移動できる スペースも増えるのだ。



ムを進めることになる。 ▼通常は、このような主人公視点でゲー



便利なシステムメニューの充実も 忘れちゃいけないポイントだ。ここ では、攻略する上で必要となる情報

の確認はもちろ ん、よりゲーム の世界を深く楽 しむための予備 知識についても、 しっかりとサポ ートしてあるの だ。積極的に利 用しないと損だ。



このゲームには、森川智之、横山智佐、 丹下桜などの豪華声優陣が起用されてい るので、キャラへの感情移入もバッチリ。 また、エンディングテーマでは、人気 絶頂の林原めぐみさんが歌う "過ぎ行く 季節"を収録。綺麗なグラフィックと共 に聴く林原めぐみさんの歌声はまた格別 なので、ファンの人もそうでない人もエ ンディングに期待していてね!

### シリアスな物語を盛り上げる登場人物

### この物語の主人公

の青年。時空探偵とは、23世紀の世界 で利用されているタイムマシンに絡ん だ犯罪を専門に扱う私立探偵のことだ。 彼は吸血鬼ドラキュラの能力を持つ特 殊遺伝子保有者で、そのパワーを武器 に事件に敢然と立ち向かう。



### レニ・ラヴァル

(声/平松晶子)



世界的権威の物理学者なのだが……

### マリア・ヘルシング

(声/林原めぐみ)

わせているが どこか調子のはずれた



### カーリン・シュトラッサー



早くに母を亡くして男手ひとつで育

### 1939年、第二次世界大戦前夜のドイツに到着した DDたちは、処女航海に発とうとしている巨大飛行 客船ローレライ号に、ラヴァル博士らしき人物が乗 り込むことを知る。新聞記者に扮して乗船するDD たち。ここで博士を追っているのが自分たちだけで はないことが分かるのだが、相手の正体も分からな いままに、事件はさらに意外な方向へ……

ベルへと旅立った……。

女の父であるラヴァル教授の行方を探す仕事を依頼 してくる。依頼を引き受けたDDは、相棒の霧姫と レニを伴い、手掛かりを追って過去へのタイムトラ

時は西暦2238年。時空探偵DDの もとに、レニ・ラヴァルが訪れ、彼



▲カーリンの父親。実業家で、会 社をいくつか経営している。



▲この船の新米接客係の青年。声 や物腰が妙に女っぽい。

生。タイムライドシステムを従りる。気まぐれな性格の高校

### Soft Station .....

無気味なキャラクターたちとの交流には、底知れぬ謎が着む 彼らのセリフから、異界・九龍城の謎に迫ってみよう

### ノーロング・イート

-九龍風水

USICE, BOTSVENERS 田を見いけ「ターロンズ・ケート」の グラフィック。モーバッルCGには見かせくロッと伏ともの日日 このグラフィックは他外においられる。 やくがをきプレイル たいなぁ

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

### 主人公は歓迎されているの だろうか? それとも??

ようやくAVGとしてのシステムや構造がはっきり してきた『クーロンズ・ゲート』。グラフィックや音 楽だけでなく、システムやストーリーの面でも、期待 を裏切らないソフトになりつつあるのは、まず間違い なさそうだぞ。

というわけで、今月はJPEGダンジョンを舞台に、 異様な世界に生きる人々と、いかにして交流するかと いうシステム部分に注目してみたい。「クーロンズ・ ゲート」はどこが新しいAVGで、その世界の奥の奥 には、いったいどんな謎が待っているのか? キミは 今、異界へとつながる暗い扉に手をかけている。



▲主人公に対して、嫌っているわけで も好意的なわけでもなく、ただ無関心 なだけのキャラクターもいる。



▲▶このダンジョン るのだろうか。 その日に、 0 3 日に、何のセリフ。ヨンには





▲城内では主人公に好意的なキャラクター ばかりではない。あからさまに嫌っている キャラクターもいるのだ。

### キャラクターチェック ……びん屋

「ここに並んでいるのはびんだよ。 びんはびんだ・・中に何を入れるか・ ふふふ・・それが肝心なんだよ」びん に入れるものといえば、液体。店に は油屋もあるが、そんな安易な答え ではないような気もする。一体何を 入れるためのびんなのだろうか。

SYSTEMチェック

登場人物との会話



### キャラクターチェック ……一古靴屋

「お前、どこから迷い込んできたん だ? また妙なところに進かつなか ったか?」このセリフは、実は非常 に重要な内容を示しているのかもし れない。やはり九離成内は、時間と 空間に関する常識が一切通用しない

登場人物との会話をきちんと確認

していくことが重要なのだ。



### キャラクターチェッグ ………水銀屋

「うちに…なにか…? 俺は水銀を 売ってるだけだ…どうせ金なんか特 ってないんだろ。…だったら用はな いはずだ」ちなみに九龍城内で流通 している通貨は、シザ、現実の香港 では、葬儀で遺体と一緒に埋葬され る副群品のことだ。主に車などをか たどった紙のおもちゃである。



### キャラクターチェック ………油屋

「うちは、際での通りさい油を売っ てるんだよ。あんたにもそのうち、 油が必要になるときか来るって」油 を売るとはすなわち、ちょっとサボ ッて一休みすること。九爺城内に風 水を起こすという重大な使命を帯び た超級風水師である主人公に対して、 なんとも人をくったようなセリフだ















確かに「クーロンズ・ゲート」は、いろいろな意味で今まで巨なかったタイプのA VGかもしれない。しかし、ゲームの基本進行にかかわるシステムは、従来のA VGと、同じ部分もあるのだ。誰かに会って何かに関する情報を聞く、あるいは何 かを届けたりすると、次の展開に進むことができるというシステムがそうだ。とに かくていねいにメッセージを確認することが重要だ。

### SYSTEMチェック

### 方眼紙ではないマップ

方眼紙にはマッピングできない構造のダンジョン 「どこを向くことができたか」それが攻略のカギなのだ



### 男の前に立つ

### 右に進むと…



▲くるりと半回転してもと 来た向きに戻る。左右の矢 印は半回転がもっとも多い。



正確に言えば、方眼紙にマッピングすることもできるかもしれない。しかし、それには相当な執念を要する。というのも、これまでの方眼紙のマス目を埋めているようなマッピングの方法では、どこが2階でどこが1階なのかわからない クーロンス・ケート のダンジョンには、対応しきれないからだ。では、どうすればいいのだろうか。簡単な方法は、ダンジョン自体をストーリーの流れのようなものだと考えて、フローチャートのようなメモを作っていることだろう。それならば、厳密に「右に何歩、左に何歩」というような考え方をしなくてもすむし、中2階でも、半地下でも対応できる。ストーリー進行を書き加えておけば、なお便利だ。ちなみにJPEGグンションの先に待っているリアルタイムダンジョンも、同じ構造になっている。 覚悟しておいた方がいいぞ。



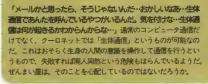
### 直進すると…



り主人公を歓迎していない。シーンに入る。ねじ屋は、あまシーンに入る。ねじ屋は、あま

◀そして、これが「クーロンズ・ゲート」のダンジョンの、ちょっとだけ難解なところだ。右だと半回転してしまったのに、左だと斜めに少しずれて、別の小部屋に入れるようになるのだ。どこでどの方向を向くことができたか。それもしっかり記録しておこう。

### キャラクターチェック・・・・・・・・・・・・・・・・・・せんまい屋





### 

「おやおや、これはどうしたことかな。新しい近役者のご登場というわけね。君はここで何を見つけようというのかね。信念か、友情か、それともいささかの勇気を手に入れたいのかな? 何も心配することはない。君にとって必要なものはすべてこの街に揃っているよ。それにしても、必要というやつは実に、不配慮な力を発揮する。卑しい物を高質な物に変えてないるからね。君自の酸だろう。力離は決して消えてなくなったりはしなした。ただは間の口を開いて君の選集を待っているだけだよ。以下、メール文字化けして判断不明〕 ガタリと名乗る謎の差出人から届いた電子メール。彼はすべてを知っているのだろうか。



### 

「ん? んんん、小黒じゃないのか。誰だ、あんだは? おおぼ ぼま、君か、風水節の君か。君は今から備人な体験をする…」こ のダンジョンで小黒の名前が出てくるのは、この陰陽師のセリフ 中にだけ。このセリフを楽直に除むと、陰陽師は主人公のこと も小黒のことも知っていて、そして二人を問題えた、ということ になる。小黒と主人公には、何か共通点があるのだろうか(九龍 域内では比較的「マトモな」人間ではあると思われるか。



### 開発終盤戦に突入! SMEディレクター木村央志氏インタビュー

### 物臓とゲームシステム 子の面面で区別したい

木村央志氏(株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント ニューメディア本部/『クーロンズ・ゲート』ディレクター兼シナリオ)「今回紹介しているJPEGダンジョンというのは、ゲームシステム的には九龍ディープと呼ばれる部分です。小黒なんかがいたりする九龍フロントよりはさらに奥で、物の怪が徘徊するリアルタイムダンジョンの一歩手前という感じで、ちょうど中間に当たる部分なんです」

---その区別には、どういった意味があるのでしょうか?

「物語という側面では、フロント~ディープ~RTダンジョンという順番

### キャラクターチェック・・・・・・・・・・・メールの謎

ガタリからのメールは、最後の方が文字化け(データが破壊されているということ)してしまい、半眼先できないようになっている。これも、陰陽師による生体前僧の影響なのだろうか。しかし、もしそうでなく故意によるものだったとしたら、ガタリと主人を結びつけまいとする勢力が九龍城内に存在することになる。九龍城内にはその入り組んだ構造と同じくらいに、複雑な勢力図が存在するのかもしれない。



で、ストーリー性が薄くなっていきます。まずフロントで大きな話があって、ディープでそれをさらに突っ込んで、ダンジョンで原因となる問題を解決するわけです。ゲーム性という側面ではそれが逆になります。フロントとディープは世界観を強く打ち出したシステムになっていて、RTダンジョンはけっこう歯ごたえのあるマップで(物の怪との出会いもあります)3 DダンジョンRPGに近いゲーム性を持ってるんです。このように、物語とゲーム性をバランスよくこのソフトのシステムとして組み込んでいこ

うというのが、3つの舞台を区別した理由です。」



### Soft Station ....

あのかわいいチョロロがRCGになってPSにやって来たし コースは種類がとっても豊富だし、お金を貯めれば改造も できるから、遊びこたえは十分だぞ |



		CHICAGO	***	REGUI
1 1 1 1 1 1 1		TUCKET		anoti
<b>出さして1</b>	IEHER TIV	1572 LUIN		/L-/ \
Joic, D.	はりと思る様は	CONTRACTOR S	THE LATE	2000
サーだよむ	5A.		(12, 5	JO 4-7

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
<b>メーカー</b>	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック
<b></b>	3月22日		

### 分かいいチョロ



この『チョロQ』の面白さと言えば、誰 が何と言おうと改造だろう。レースで稼い だお金で、自分の車が性能アップしていく のはワクワクしてくるよね。もちろんそれ だけではなく、RCGとしてのバランスも 良くできていて面白い。最初はテクがなく てもマシン性能さえ良ければ勝てるのだが、 操作に慣れてきた後半はある程度のテクも 必要になってくるのだ!!



### チェックボイント アクセルとブレーキを うまく使いこなせ!!

アクセルを離してハンドルを切 るとスリップを起こしにくくなる ので、カーブの時はアクセルを離 して、ハンドルを切り、すぐにアク セルをふかそう。また、後半マシン の性能が上がって(スリップしや すくなる)きてからは、直線などで コースを変える時にもアクセルを 離してハンドルを切ったほうがい い。重要なテクなのでしっかりと マスターしよう。





いいタイムを出そうと思った ら、なるべくブレーキは使わな いほうがいいだろう。ただし、ス リップした時にはアクセルを離 して、すぐにブレーキをかける こと。うまくいけば持ち直して くれるし、最悪でも時間のロス はかなり縮められるはずだ。ま た、「アップダウン峠」のように アクセルワークだけではスピー ドの調整をしにくいコースでも 有効に活用しよう。



レースコースは種類が豊富だし、 変化に富んでいて見ているだけで も充分楽しめてしまう。また、「ア ップダウン峠」、「森と泉のコー ス」などはPSならではの立体的 なコースで、今までのRCGとは ひと味違うから、ぜひプレイして 確かめてみよう。さらにスプリン トレースで入賞すれば、コースが どんどん増えていくぞ。



かかるだろうが、ある程度スピー ドを押さえ、川の中央にある石の



### 賞金を稼いで 車をカスタマイズしよう

このゲームではチョロQの9つのパーツ(右の 表を参照)を購入し、自由にチューンナップする 事ができる。お金はスプリントレースで3位まで に入賞すれば貰えるので、最初は確実に勝てるコ ース(トンネルショートがお進め)で地道にお金 を稼いでいこう。また、購入のポイントだが、ま ず最初にタイヤを買うのがベスト。そうすれば加 速が上がるだけでなく、スリップを防ぎやすくな るからだ。特に後半ではいいタイヤでないと満足 に使えないエンジンもあるので注意しよう。

### 19---11

ボディ タイヤ エンジン シャーシ ステアリング ミッション ウイング クラクション メーター

### チェックボイント

### 勝利への近道・・・ それは走り込みだ!!

「一位になれない」、「いいタイム が出せない」という人は何度も 走り込んでみよう。そうすれば 複雑なコースも覚えられるし、 アクセルやブレーキのタイミン グも計れる。一見遠回りのよう な気がするが、実はこれが一番 近道なのだ。特にゲームの後半 では重要になってくるぞ。



▼コースの最後のジャンプするポイン トを引っかからずにうまく抜けられる ようになろう。



▲とにかくスピードを抑え目にして 走って行こう。



ペイント

お金は少しかかるがボデ ィのペイントも当然行うこ とができる。パターンはか なり豊富なので、いろいろ と試してみて好みのカラー リングを見つけよう。





▲ヘアピンカーブをどう抜けるかがカギ。 自信がなければスピードを落とそう。

ピッグドーム



▲▲複雑な上に、スリップしやすいという

全コース中、最も難しいコース。ショート

カットをうまく見つけるのがポイント。

ロスなく抜けていこう

### 実力だけが頼り 全力を出しきれ!!



▲腕に差があるようなら、マシンの性能を変 えてみるのもOK。でも熱く燃えたいなら、 対等のマシンで勝負だ!



われるので、多少コースが見にく い。しっかりとコースを覚えてお くようにしよう。マシン性能が同 じなら、後は実力だけが勝敗を決 する。特にスリップしてしまうと 圧倒的に不利になるので多少スピ ードを犠牲にしても安全運転を心 掛け、相手のミスを待つのもひと

つの作戦だよね。 次号目元双

### 



### Soft Station .....

女の子による女の子のためのSLG『アンジェリーク』。 女王として君臨するか、はたまた一途な想いを買くか…。 守護聖様との甘く切ないロマンスを存分にご堪能あれ!

### 크리크네크

「ときめき」にハマッた女の子なら、 きっと相性ピッタシ。狙っていた守護

聖がデートに誘ってくれた時なんかもう、顔の筋肉がゆるんじゃ って困ります。また、このゲームに興味津々の男の子は、是非女 (マルゼニスキーの73) 心に浸ってみることをお勧めします。

27. 2.4	1010	I recto	W= 000
ジャンル	SLG	伽格	¥7,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(1プロック)
発売日	3月29日		

ごく普通の女の子「アンジェリーク」が次期女王 候補に選ばれてしまったことから、この物語は始ま る。女王になるためには、ライバルと競い合って女 王の与えた試験に合格しなければならない。その試

験とは、守護聖たちにお願 いして、未開の大陸に建物 を増やすこと。また、特定 の守護聖と仲良くなると、 恋に落ちることもあるが・



ライドが高く、 わがままなのが タマにキズ・・・。 ▲試験の間はこの飛空都市で生活する。守護聖の 執務室がある聖殿や、公園や森の湖などがある。

### オトメの部分も

民の要望を無視して、特定の守護聖と親密にな ると女王への道は遠のいてしまう。でも、最初は ひとりだけでも、その後仲の良い守護聖を増やし ていけば、ライバルにグーンと差をつけられる。 なぜなら親密度が高くなると、頼んでいなくても 守護聖自らの意志で大陸に力を送ってくれように なるからだ。これなら民も自分も満足できるよね。



▲占いの館で守護聖と の相性をチェック。相 性の良い守護聖は親密 度がアップしやすい。 相性が悪くても「おま じない」をすればいつ の間にか仲良くなれる

▼大成功

後は他の守護



けに主人公との相性もバラバラだ。

●守護聖ってなーに?●

女王に仕える9人の守護聖は「誇り」「安

らぎ」「勇気」といった特有の力を持ってい

る。また、守護聖たちはそれぞれ強烈な個

性を持つていて、人間関係も複雑。それだ



大陸を発展させるには、まず住 人の要望を知ることが第一だ。地 上に降りて要望を聞いたら守護聖 に会い、それぞれの力を大陸に送 ってもらうのだ。建物をひとつ建 てるには力が10必要になるから、 何度も守護聖だちの元に通おう。



▲もし嫌な顔されても、民の笑顔と 明るい未来のために我慢しよう。

▼やっとここまで発展。ゴールであ る大陸中央の島はまだまだ遠いい。

▲ライバルのロ

ザリア。優等生

で書族の出身。

れたのもうなず

育ちのせいかつ



民の要望ばかり聞き入れて、守護聖の誘いを断 ったりすると、守護聖はライバルと親密になる。 そうなるとライバルの建物が増えるだけではすま ない。ライバル側の守護聖は、今まで主人公側に 送った力を自らの意志で吸い取ってしまうのだ。 せっかく増やした建物も、すぐになくなってしま う。何事もバランスが一番ってこと。

-トディンクがすべてのPSユーザーに贈る自儒作。あの斬新 な作品「アクアノートの休日」の流れを組む新作がついに発表に

マートマインケとララけ ぎかかん -ДОХОНСЯВ, РАЦІХ-ЯН 明明風味ので、さんなダームなのかとうクリクしながらブレイし これがずたまむってる。 タナでにないタイプのデ ームに目がはい人なら、他対注目の一本だそ、コント、「山口H」

ジャンル	ETC	П	価格	¥5,800
メーカー	アートディンク	П	对応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	4月予定	11		

が主人公という不思議な魅力のゲームが新登場

アートディンク注目の新作は、 人生活体験ゲーム」?? 天候や時間が刻 一刻と変化する環境で原始人を操作して、 狩りをしたり食料を集めたりするという、 なんとも不思議なゲームだ。ちなみに最 終目的は高い高い塔を建てて、 「太陽の しっぽ」をつかむことなのだ(火を発見 するということかな?)。



### 今市でに向りろえて仏芸部

### 原始人が精一杯生き否姿は美しい・・・

原始人の進化(成長) は、キャラの行動に応じ て行われるので、最初に 育成の方向性を考えてお こう。ちなみに、原始人 は疲れがたまると、勝手 に寝てしまうからね。

▶大地に落ちている石やドング リは、拾って投げることができ これで動物を攻撃しよう。





野性動物と競争するなら シュは必須テクなのだ。







な肉片が手にはいる。

## 舞台となる大地には、

山などの地形はもちろん、 動植物や食物などが所せ ましと配置されているぞ。 昼から夜になったり、雨 が降ったりと、環境も常 に変化し続けているのだ。

▶フィールドは山あり川ありと 様々な地形が存在する。中には、 こんな謎の遺跡まであるのだ。







ム中には、



细部非乙即切[ 作与れているソ オプション画面も、とて

も分かりやすい作りになっ ているぞ。自分の必要に応 じて、知りたい情報をチェ ックしておこう。



▶食べ物などについて の説明もバッチリ。最 初に目を通しておこう





餓死してしまうぞ。









### Soft Station .....

ドツキ合いレースの真骨頂は生身にアリ!! 殴って蹴って前に出る! 気に入ったギアを選んでレースに勝とう! 今月はギアの特徴と、代表 的なコースをざっと紹介するそ。

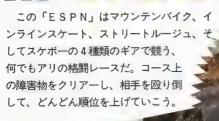
### ESPNS 1 EE 11 E N C E E

◀コース上を横 切る路面電車。

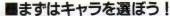
こんなトラップ

ミョーな面白さかあって、編集部で も大流行り。アメゲーだけど、そんな SEENER ENSCHAFER DA こしことが入さんつでんりたよせん。 DATE. なさと見たオヤン見い見る RCG 価格 ¥5.800 対応層辺機器 メモリーカード(プロック教業定 SCE/Inte

### /// 相手を倒して、一秒でも速くゴールに飛び込め! //



ジャンプするか、



レース前に決めなくて はならないのが、使用キ ャラとレースギア。得意 なレーズギアと瞬発力、 持久力をチェックしてキ ャラを選ぼう。そして賞 金がある程度貯まったら、 性能のレいギアを買って さらに上位を目指せ!





▲上の4つのバーは、各ギアの得意さ を示す。下の2つは瞬発力と持久力だ。

ぐると賞金が加算されるぞ−トをく



▲欲しいギアを選択。買い換えると加 速力やジャンプ力などがアップするぞ。

### がコースのあち こちにあるぞ。 ▶突如現れた土 砂崩れ。衝突す ると、転倒して タイムロスにな ってしまう。

里才的一个一个

倒されると、なかなか追いつけなくなるそ

共同戦線を張るなんてことも可能なのだ

個性豊かな障害物や仕掛けがそれぞれ用意 されている。2方向に別れているコースなど もあって、そう簡単には攻略できないぞ。





■サンフランシスコ
■ユタ

▲路上にタイヤなどの障害物 ▲岩に囲まれた風景が続く。 が置かれ、加速しづらいのだ。崖から岩石が降ってくるぞ。



▲コース自体が細いうえに 動く壁などのトラップがある。

### 選べる4つのギア



### マウンテンバイク

パワフルな加速がウリ。 ハンドリングはいいが、走行が不 安定で、パンチ攻撃ができないぞ。



### インラインスケート

加速とハンドリングが 優れている。ジャンプ力が低いの が弱点。買い換え用のギアは充実。



### ストリートルージュ

トップスピードは4ギ アのなかで最高。ハンドリングと 加速が弱い。走行は安定している。



### スケートボード

ハンドリングが高い。 加速はそれほどでもないが、一度 加速したらスタミナを消費しない。



ワイワイ人が集まったときには、コレー本で大盛り上がり! 適べる職業や、イベントの数が豊富なので一人でやってもア キないぞ。好きなマップを選んでルーレットを回すのだ!

COMキャラかさ、3億円とか借 類型に買う人ださね。 あれかてると「スケ んだけどさ、もしかしてボクって小物なのかねえ。そんなのヤタ **利用となっておっとこうなんだろうなり**。

TBL 価格 ¥5.800 対応問辺機器 メモリーカード(2ブロック) マルチタップ 3月22F

数あるボードゲームのなかでもっともポピュラーなあの「人 生ゲーム」がPSに登場だ。ルールは簡単で、最終的にお金を 多く稼いだ方が勝ちなのだ。といってもゴールした後にはステ ータス別の賞金や、恋愛に関する賞金なんかも用意されている ので、ただお金を稼ぐだけじゃダメなのだ。大学へ進学して、 ステータスを上げて、高収入の職業についてもいいし、卒業後、 すぐ低収入の職業に就職してお金を稼ぐのも手だ。選べる職業 も政治家から、悪の大王(!?)までとバラエティ豊かだぞ。





▲▶定収入は手堅い商売で稼いで、ソレを 元手に証券や不動産取引を行うのがベスト

収入のいい、手堅い職業 を選ぼう。証券取引や不動



やっぱりお金関係が多い。 相手から奪っちゃおう!







### も勝つことは可能。これぞギャンブル人生 オマケのミニゲームも充実

本編とは別に用意されて いる \*UNSEI\* ゲーム 稼いだ額を競い合うだけだ が、これが妙にハマるのだ。



ここでフラれることもある。よいよプロポーズ!もち -ズ! もちろ

▲子供が産まれたら、全量がお祝いをく

れる。



「ペットを飼っていたから」、「ある職業について いたから」といった理由で始まるイベントも少なく ない。得するか、損をするかはキミの運次第だ。

▼飼っているイルカと海に行 ったら、ステータスがアップ。

▲泣いている迷子を助けて あげたら、お母さんがお礼 をくれたぞ。ラッキー!

もしも結婚したら、相手の資産はソックリ君の物 になるのだ。ただし相手によっては、貯金が全然な い人などもいるので注意! 最高の伴侶を探そうね。



● EUV / UNITED TO STANKE TO STANK

### Soft Station .....

俄国大名となり、戦乱の時代に終止符を打つべく活躍する人 気歴史SLGシリーズの最新作がついにPSに登場!! 最強の 軍団を指揮し、全国統一の偉業を成し遂げろ!

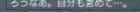
### 信息见影響。影測配

漁夫の利をねらえ!

今回から戦争が起きると、決 められた地域内のすべての城の 軍団が戦闘に参加することにな る。つまり、他勢力同士の戦闘

に自分の軍団が参加するという

今まで、女っ気には乏しかった シリーズに姫武将の登場と





ジャンル	SLG	価格	¥9,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	3月29日		

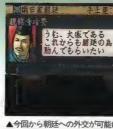
CHECU, NOTON HOLDING CO. 的时间 HW (注) (正學) 不改 (注) (2) (注) [1] 大家的证法("一定进程) 申(4 まご自動成しの値句説符を検送してい

▼各コマンドの実行やイベント発生時には

1570年春 鐵田信長軍団

▲これは、桶狭間の戦いのⅠシーンだ。

史イベントは、全部で27点を収録。



▲今回から朝廷への外交が可能になっ た。貢ぎ物をして、好意度を上げてお くと官位や家宝を賜ることがあるぞ。



### ことも出てくるのだ。 外交交渉



戦闘には、野戦と籠城 戦の2種類がある。それ ぞれが交互に進行してい き、野戦から籠城戦また はその逆の移動がいつで も可能だ。これで、野戦 で相手を蹴散らし、籠城 戦で城を奪い、また野戦 に戻りほかの敵を攻撃す るということができるぞ





一世報とロ

交互に進行(制限30ターン)←



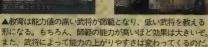




### で最強の軍団に!!











# 御前試合

この3つは、 徴将同十を競わ せることで成長させる「披露」 コマンドだ。競わせる能力によ って内容が変わる。やり方は、 まず賞品とする家宝を決めてト ーナメント形式で競わせるのだ。 賞品となる家宝の価値によって、 効果は変わってくる。家宝を所 有していなかったり、武将が7 人以上いないときは使えないぞ。

「天翔記」では、武将を成長させること ができる。教育したり、コマンドを実行 させることで能力を上げられるのだ。た だし、各武将ごとに能力の最大値が決ま っているので全員が最強の武将になるこ とはない。また、能力値以外に身分があ り、身分によって持てる兵士の数が変わ ってくる。身分は、昇進に必要な勲功を 重ねることで上げられるのだ。

	足軽頭	侍大灯	部	家老	宿老	大夕
配備できる兵士数		40	55		100	100
昇進できる勲功	0	150	350	600	900	-

### プレイするアニメーション"!? まったく新しいゲームが登場

# BALL

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	未定
発売日	5月予定		

# アニメで大人気のキャラ クターがPSで大器れ

**画面構成はアニメそのままだぎ** これがチェーンバ





この新作はアニメ「ドラゴンボールフ」 の登場キャラを実際に操作できるゲームだ が、対戦格闘とは少し違っている。戦闘シ ーンは実際のアニメーションに近い画面構 成になっていて、登場キャラを"操作する" というよりは"指示を出す"という感じで バトルを繰り広げることになるのだ。基本 的なゲーム画面 "チェーンバトル画面" で は、コマンド入力で技をつなぐなど独特の 楽しさが込められている。詳しいことは続 報で紹介する予定なので、楽しみにしてい てね。気になるストーリーは、単行本18巻、 原作のベジータ編から始まる8つのエピソ 一ドで進められる。戦闘可能なキャラクタ 一だけでも、30人以上も登場するぞ。

今まさに放たれるシーン。 フリーザサイコキネシスが るだけでワクワクするね



### ゲーム中の行動によって様々な展開をみせるストーリー 見事クリアできるかどうかはプレイヤーの想像力にかかっている

# ZORK

ジャンル	AVG	Π	価格	¥5,800
メーカー	翔泳社	1	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月15日	Н		

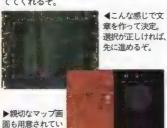
### 今までにないテキストタ イプのAVGが新登場

「ZORKI」とは、1980年に発売されて から世界中でヒットし、現在でもテキスト アップしてPSに登場する。テキストAV を作る要領で指示するタイプのゲームだ。



▲物語は、このような文章を中心に進められる。

それに続く助詞(「を」や「に」など)を選 び、最後に「見る」とか「近づく」などの 動詞を決定したりできる。その行動が意味 あるものであれば物語はドンドン進展する ので、想像力を働かせていろいろなことを アドベンチャーの代名詞として知られる作 試してみよう。自由度が高いだけに、ポリ 品だ。そんな往年の名作が、大幅にパワー ューム感も難度も手応えいっぱいに仕上が っている。また、立体的な音響を実現した Gというのは、ゲーム中での行動を、文章 効果音や、古代裕三氏と川島基宏氏による 環境音楽なみのハイクオリティのBGMが、 例えば、画面に状況説明された文章中の「白 美しい世界観が持つ魅力をより一層引き立 ててくれるぞ。



るので、必要に応

じて利用しよう。

### あの育成SLG『卒業』の5人の女の子たちと結婚できる!

-Marriage-

	ジャンル	SLG	1	価格	¥6,800(予価)
Γ	メーカー	小学館プロダクション	ı	対応周辺機器	マウス
Г	発売日	事予定	П		

# ゲーム性は大幅にパワー アップしているぞ!

サターン版でもおなじみのあの「結婚」 がついにPSに登場する。ただし、単なる 移植作ではなく、「天使と悪魔システム」の 採用、クリスマス・正月・誕生日などのイ ベントの発生、「卒業M」のキャラたちが恋 のライバルとして登場するなど、まったく の新作と言っていいほどパワーアップされ るのだ。キミは好みの女の子とウェディン グベルを聞くことができるかな?



▲PS版では男性キャラのみでしかプレイでき ないが、その分ボリュームはアップしている。

### 東亜プランが生んだ名作『タイガーへリ』『究極タイガー』 あの忘れられぬ感動と興奮がPSでよみがえる!

# ランSTGコレクションVol.1個

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	7月予定		

## 東亜プランの2大傑作が カップリングで移植決定

STGファンなら誰でも知っている、東 亜プランの名作「タイガーへリ」「究極タイ ガー」がカップリングでPSに登場するぞ。 弾澼けのアツイ快感が再現されることはも ちろん音楽もオリジナルモードとアレンジ モードが用意される予定だし、難易度、残 機、画面モードなども自由に設定すること ができる。また、オリジナルCGによるカ ッコいいデモも収録される予定だ。



▲これは「究極タイガー」の画面写真。東亜フ ラン最高傑作の一つと称される作品なのだ

### あの異種格闘ゲーム「飛籠の拳」がついにPSにやってくる! バーチャル

# 飛龍の拳

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(予価)
メーカー	カルチャーブレーン	対応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

# 新システムを導入し、熱 い戦いが展開される!

SFC、GBなどでもお馴染みの、あの 「飛龍の拳」が、ポリゴン対戦格闘となっ て、PSに殴り込んでくるぞ。もちろん、 あっと驚くような新システムが導入される ので、面白さも今まで以上のものは間違い ない。しかも主人公・龍飛を始めとする個 性豊かなキャラたちが、なんと15人も登場 するぞ。今までのシリーズのファンはもち ろん、そうでない人も期待して待とう!



▲こーんなカッコいいキャラたちがポリゴンに なってPSで大暴れするぞ。



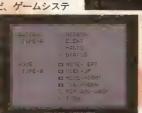
# Soft Station .....



注目の『』』をいち 早く体験できる!!

パイロット版のストーリーは、ジャンが城に封 印されてから3年後のある事件が題材になってい る。本編の物語にも密接に関わっているので、外 伝的な意味を持つショートシナリオだと思っても らえればいいだろう。ゲーム内容、シナリオ共に クオリティは高く、1本のゲームとして通用する と言っても過言ではないぞ。ただ、ゲームシステ

ムだけは「KFIII」の開発途 中のものが使われていて、一 部の新システムはまだ入って いない。そこは発売後のお楽 しみというところか。残念な のは、店頭でしか遊べない非 売品だということ。お店で見 かけたら必ず遊んでみよう。



作性に不満があった人もOKだ。 操作設定を自由に変更できる

▲ゲームの世界観が巧みに表現されて いるオープニングシーン。魔物の石像 か翼を広げる演出は必見だ。

の国に平和は甦るのだろうか……? 一妖気が渦巻き、魔物が空を駆ける

# ん、これは?……

これが、パイロット版で登場 する敵キャラクター……ではな く、彼らは残念ながら『KF川』 での不採用が決定してしまった ボツキャラクターたちである。 これほどの水準を誇るキャラで もボツになってしまうとは。 スタッフのゲームにかける熱意 がうかがえる。

# キノク

今月、ここで紹介するのは、4月から小売り店の店頭で遊べる ようになる『キングスフィールドIII』のパイロット版。いうな らば、ユーザーにいち早くこのゲームを体験してもらうための お試しバージョンだ。だが驚くべきことに、その中身はシナリ オもゲーム内容も完全オリジナル! 本編の一部を断片的に入 れるのではなく、独立したゲームにするあたりが心にくいよね。

ジャンル フロム・ソフトウェア 対応周辺機器 メモリーカード(プロック数未定) 発売日 6月予定



Pilot Style

▲いつも怖い思いをさせてくれる跳び石。落ちると煮 えたぎるマグマの餌食だが、その先には宝箱が見える。 それを守るスケルトンの姿も……。

新感覚のRCGが登場! 君はこのスピードについてゆけるか!?

# berSpeed

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ギャガ・コミュニケーションズ	対応周辺機器	未定
<b>完売日</b>	6月予定		

## これが空上最速の"シュ ーティング" RCGだ!

未来感覚にあふれた全く新しいタイプの ポリゴンRCGが登場する。モノレールの ようにワイヤーにぶら下がったマシーンは 上下左右に360度回転し、前後の方向転換 も可能。また、前を行く敵にはマシンガンを 浴びせ、後ろから迫る敵にはボムを発射す るなどのSTGの要素も持っていて、互い に攻撃しながらのデッドヒートが超高速で 展開されるのだ。視点も3段階に調節でき、 特にコックピットからの視点は圧巻だ。



▲前を行く敵をマシンガンで攻撃してパランス を崩させ、失速しているスキに抜き去る! 追 ってくる敵への攻撃も忘れるな。





おなじみ「ゴエモン」が今度は宇宙に飛び出し大暴れ!

宇宙海賊アコギング

ı	ジャンル	ACT		価格	¥5,800
	メーカー	コナミ		対応周辺機器	メモリーカード
	発売日	3月予定	Ш		

# シリーズ最高のおもしろ 大活創なのだリ

「うらら山」が大火事だ!! あれれ、で もすぐ消えちゃったぞ……? ついに登場 するシリーズ最新作のストーリーの冒頭が コレ。ゴエモン、エビス丸はこの謎を追う うちに宇宙へまでも行っちゃうのだ。アク ションステージは多彩だし、新キャラが2 人登場するし、あのゴエモンインパクトも なんだかモノスゴイし、キャラのセリフや ストーリー展開はオチャメで笑っちゃう。 「ゴエモン」初心者にもオススメの一本だ。



▲海の中から現れた「ゴエモンインパクト」。 動きも表情も相変わらずとってもヘン。





「お前はもう死んでいる……」「あたたたたっっ」でおなじみのあの超人気格闘コミックのAVGがはやくもPSに登場だ!!

# ド 斗 の 拳

	ジャンル	AVG	П	価格	未定
į	メーカー	バンプレスト	I	对応周辺機器	未定
į	発売日	5月予定	H		

## アニメ画面によるバトル シーンは迫力満点だり

SS版で話題となった人気コミックのゲ ームがはやくもPSに移植決定! 随所に 戦闘を盛り込んだオリジナルストーリーが 展開する格闘AVGだ。コマンド入力後に 迫力のアニメ画面に切り替わるという戦闘 システムなのだが、このアニメに使用され ている動画枚数はなんと7000枚を超えると いう超豪華な作りになっている。同キャラ 対決等も新たに追加される予定だ。



▲大迫力のアニメ画面。すべて完全オリジナル で、キャストも当時のTVアニメそのままだ。

高橋留美子原作の人気コミックがポリゴン対戦格闘になった!

バトル・ルネッサンス

ジャンル	対戦ACT	価格	¥6,800(予価)
メーカー	小学館プロダクション	对応周辺機器	未定
発売日	夏予定		

# キャラクターが対戦中に 変多しちゃうのだり

抱腹絶倒のストーリーモードと超リアル &ナンセンスパトル (?) で新しいらんま ワールドが楽しめる。キャラはポリゴンに なって魅力が倍増し、声もおなじみの人気 声優が担当しているのだが、これが原作と 同じくしゃべる、しゃべる。そしてポリゴ ンであるキャラたちが対戦中に変身してし まうという斬新な機能もあるらしいのだが、▲「らんま」キャラがポリゴンになってバトル 詳しいことは今はまだ秘密。続報を待て!! を繰り広げる。奥義、大技のオンパレードだ!



'95年度シーズン終了時点の最新データを使用し、もちろん選手は実名で登場。 野球ファンもゲームファンも大満足まちがいなし!!

# プレイスタジアム

ı	ジャンル	SPG	Γ	価格	¥5,800
	メーカー	バンプレスト	]	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
	発売日	4月12日発売	1		

# フルポリゴンによる経本 権派型強ゲームなのだり

ポリゴン画面によって臨場感あふれるプ レイが楽しめる超リアルな野球ゲームの登 場だ。オープン戦などの従来どおりのモー ドの他に、資金を使ってオリジナルチーム が作れるというモードも搭載されている。 打撃はカーソルによる照準合わせ型だが、 配球を読んでタイミングを合わせないとジ ャストミートしづらい。かけひきが重要視 される本格的な野球が堪能できるのだ。



▲選手の能力や個性もリアルに再現されている。 人気者・イチローの「振り子打法」もこの通り。





PSはもちろん、ゲームセンターでもほかの家庭用ゲー ム機でも、対戦格闘アクションは大人気を誇っている。電 撃PSの今号を買ってくれた人は、このジャンルの大ファ ンばかりだと思うので、PSでの対戦格闘の発展や課題に は人一倍興味があることだろう。11月増刊号でも対戦格闘

をテーマにさまざまな質問を PS参入メーカーにぶつけて みたけど、今月は角度を変えてアンケートを実施してみた ぞ。メーカー個別の質問を通してPSの性能を考察するな ど今までにない深い分析を行ったので、新たなPSの可能 性をいっしょに探ってみることにしよう。



PSを含む家庭用ゲーム機は、ゲーセンよりも対 人プレイをする機会は少ないはず。この辺りをメー カーがどう認識しているのかを詳しく調べてみたい と思い、今回改めて質問に加えてみた。

PSの対戦格闘でも \*タイムアタック\* や \*スト ーリーモード などの I P用の遊び方も大切にはさ れているけれど、各メーカーは基本的に対戦プレイ を楽しんでもらうために開発を進めているようだ。

この結果からすると、 対戦格闘の本当の楽し さについては、対人ブ レイなしには語れない、 と言えそうだね。

今までIPプレイで しか遊んだことのない 人は、この機会に対人 プレイを試してみては どうだろう。



対戦格闘でのCOMによるキャラの操作(以下: C O M操作)は、何かとマニアの話題にのぼりやすい。 読者のみんなも、「単純な動作で倒せてしまうおバ カさんなのはヤダ」などと考えたことが一度くらい はあるだろう。そこで、COM操作に各メーカーが どんな考えを持っているのか伺ってみたぞ。

一番多かったのは「プログラムの進歩で、いずれ 人間なみのCOM操作がPSでも実現」というもの で、意見をくれたメーカーの31.5%がそう考えてい た。「現状が限界/単調な反応でいいと思う」とい

う意見は、5.4% 程度だったので、 これは将来のC 0 M操作に期待 できそうだ。

「闘神伝」などで、 COM操作のキャラ への要望は多かった



# コマンドの設定アレコレ

必殺技を出すのに必須の "コマンド" については、 ほぼ全てのメーカーが「練習を前提にすれば優れた システム」との意見で合致している。ただし、その 詳しい設定となると、各メーカー独自の考え方があ るようで、さまざまな意見が飛び出したぞ。

まず \*特定のボタン一発で必殺技が出せるシステ ム"に関しては、反対派が賛成派の3倍近く集まっ た。ただし、コマンド自体はシンプルさを重視する

声が強く、「家庭用で は練習の機会も多いの で、複雑なものも楽し いのでは」という意見 は少な目だった。

シンプルながらもコ マンド入力の上達も楽 しめるというタイプが 主流なのは、これから も変わらないようだ。



PSなどのCD-ROMは、一度読み出したデータをRAMに蓄えてから処 理が行われている。PSは確かにスゴいハードなんだけど、その能力を引き出 すには今のRAM容量では不足だという指摘が時々耳に入っていた。2Dタイ

プの対戦格闘ではとくにネックになりやすいそう なので、この機会にその点を詳しく聞いてみた。

その結果、「より優れたソフトを作るには、も う少しRAMが欲しい」とする声が大半を占めて いることが分かった。グラフィックRAMが少な くても、メインRAMがあればプログラム次第で どうにかなるけれど、PSはメインRAMも2M バイトしかないのでその意味でもツラいらしい。

将来PSがバージョンアップする日が来るとし たら、この辺が一番のポイントになるだろう。

## PAMに対する意見



SCEがPSソフトに対して行っている規制については、これまでにも何度 か紹介してきた。今までは主にH関係に目を向けてきたので、今回はもう一つ の規制対象である "残虐性" にスポットを当てて、ソフトメーカー各位の意見 に耳を傾けてみよう。 提制に対する意見

いろいろな意見が集まったのだけれど、大きく 分類すると、円グラフにある通り「残虐性の規制 は各メーカーに任せてほしい」とする反対派が多 かった。その中でも、H規制と同じく、どこまで が許されるのかハッキリしない不備点を挙げるメ ーカーが多く、具体的に残虐っぽい演出を断念し たとコメントするメーカーも6社あった。

規制に対しての各メーカーの要望は高まる一方 なので、今後のSCEの対応が注目される。



# 人気メーカーに個別Q&A 対戦格闘におけるPSの可能性を探る

# 業務用PS。システム11のメリットとは?

対戦格闘ファンの中でも、とりわけマニアックな人から、シス テム川についての質問もよく届いている。そこで、ナムコに業務 用基板システム11について詳しく伺ってみることにした。

まず、システム口を開発した目的については、「システム口は あくまでもアーケード用の基板として開発しました。ですから、 必ずしもPSへの移植を前提としているものではないんです。た だ、結果的にはPSへの移植がよりスムーズにできるメリットは ありますね」とのこと。PSとの性能差については「具体的な例 は残念ながらヒミツですが、違いはありますよ」ということで、 そのために将来的にはシステム口のゲームでもPSで再現するの が不可能なものも出てきそう、というお話だった。でも、実際の ナムコの意気込みについては、「システム」」のアーケードゲーム は、可能な限り全部PSに移植したいです。少なくとも、ほかの 機種に移植するよりはPSに移植する方が可能性は高いと言えま すしね」との頼もしいコメントをいただいたぞ。これならシステ ム川とPSとの関係は楽観的に考えてよさそうだ。

「鉄拳」ではシステム面でゲーセン以上のパワーアップが見られ たけれど、こんな例がこれからもたくさん期待できそうだね。

# システム11って何なの?

ナムコが開発した業務用基板。基本的 なハード設計がPSと似通ったものにな っているので、システム11で開発された ゲームはPS用に作り直しがしやすいと 言われている。この基板用のゲームとし ては、『鉄拳』『鉄拳2』に続き、『ソウ ルエッジ』が目下ゲーセンで稼働中。



壁以上 と と呼ぶにふさわしかった 鉄拳」



### PSは3Dモノが作りやすい? タカラに聞く

PSには、ハード発売直後に「闘神伝」というオリジナルの3D対戦格闘が 登場したけれども、どんな経緯でこの作品が生まれたのか誰でも気になるよね。 タカラによると、「こんな対戦格闘ゲームがあれば…という感じで企画してい ったら、結果的に3Dの企画としてまとまったんです」ということだそうで、

こんな経緯からもPSは3Dモノが作 りやすいことが伝ってくるというもの だ。また、タカラは「2」で見られる、 影や光源の表現のすばらしさなども指 摘しながら「これだけの作品を開発で きるPSはスゴいですよ」とコメント してくれた。PSは3Dに強い、この 定説は信頼してよさそうだぞ。



# 気になる『ヴァンパイア』の 開発状況は……?

発売が待たれる「ヴァンパイア」も、開発は2月下旬現在で95%まで完了し、 今春発売まであと一歩だ。左ページでも触れているRAM容量の不足に加え、 PSの2Dのゲームを作るノウハウが他機種と比べて違いがある点などが、開

発の遅れた理由になっているそうだ。 PS版には、オリジナルになかったオ ープニングやVSモードなどが追加さ れるが、一部の読者から希望が出され ている「ハンター」への開発変更の予 定はないようだ。「遅れたぶん、すば らしいものにする」とのコメントをも らったので、あと少し待ってみよう。



# Sの未来を占うにれからのPSに、

# 将来のラインナップ。はどうなるの?

全メーカーの皆様に、まだ企画段階という極秘 のものも含めた、対戦格闘の発売予定タイトル数 を調査してみたぞ。その回答で判明したタイトル 総数はナント72もあり、これからの対戦格闘は実 り多いものになると改めて確認できた。

ちなみに、その中でもどんなシステムで味つけ する予定なのかも同時に調査してみたぞ。その内 訳は円グラフの通りで、このデータからすると、 これからのPSにはキャラクターの成長要素が盛 り込まれたタイプが増えていくと予測できる。家 庭用向きのシステムだけに、実現が楽しみだね。



キャラ成長 要素あり

# 登場キャラに"革命"は起こるのか

対戦格闘で操作するキャラは人間が基本だけれども、PSの対戦格闘で人間 以外を操作するゲームは多く登場するのだろうか。そんなワクワクするような 点についてもアンケートをしてみたぞ。その結果、「現存しない想像上の生物 を使ってみたい」とするメーカーが33.8%、続いて \*ロボット" が29.4%と、

これら2つのアイデアを回答したメーカー が、「人間しか考えられない」とする17. 7%を上回った。ほかにも、"動物や恐竜" 13.2%、 \*植物や文房具などの奇抜なもの" 5.9%など、意欲的なアイデアをたくさん 聞くことができた。将来、アッと驚くキャ ラが登場する日が来るかもしれないね。



7

対戦格闘をテーマにした今回のメー カー質問箱、どうだったかな?

PSの発展に伴って生じた課題もい くつか紹介してみたけれども、これら がどう動いていくのか、PSユーサー の一人として、温かく見守っていこう。 ただ綺麗なだけとか、ポリゴンで作っ てあるだけではユーザーが驚かなくな

った今日、PSというパードよりクリ エイターのアイデアそのものが注目さ れる時期が訪れたのだと思う。対戦格 闘での"斬新なシステム"や"楽しい キャラ" など、各メーカーのがんばり を心から応援してあげたいよね。

これからのPSの格闘ゲームは、 すます目がはなせなくなるぞ。



# 最新ソフトの大競演! CSG」ツアーカ

全国の主要3都市(東京・大阪・名古屋)をまわる 新作発表会・春の『CSG』が、3月3日の東京(池 袋サンシャインシティ)を皮切りにスタートした。初 日のこの日は、約60社のソフトメーカーにより数多く の最新ソフトが展示され、特設ステージでも随時ゲー ムイベントが開催されるなど、会場の興奮は一日中続 いた。注目の「鉄拳2」が展示されているコーナーで は、プレイを待つために並ぶファンで、通路があふれ かえるという事態にも。愛知近辺に住む君も絶対行く っきゃないぞ!! ◎名古屋・・3月17日(日)名古屋国 際会議場 | Fイベントホール (10:00~17:00)



にもスポーツ、 おとろえを知らない。 「コナミ」 「ときメモ」現象は パズルな



「ヴァンパイア」人気で盛り上がる 「カプコン」ブース。話題の「バイオ ハザード」にも人だかりが……。



▲「鉄拳2」の対戦勝 ち抜き大会の模様。そ の他、様々なイベント が開催された。

◀新作をじかにプレイ できるとあって、この 日集まったファンの数 はなんと8000人以上!!



「ライズオブザロボッ ト2」アクレイム…21 世紀のロボット格闘A CTだ。5月24日発売

「ヴァンダルハーツ (仮)」コナミ…これが 立体SRPGの究極の 形。'96年夏発売予定

らむ一方だ。 ▶この日の人気ソフトは、やはり ファンの期待はふく



複雑なコマンドがボタントつで入力できるというコマン ド登録機能がついたPS用ジョイスティックが3月29日 にスピタル産業から発売される。その名も「プログラマブ ル・ジョイスティック」(定価¥6,800)。なんと最高20個の コマンド登録が可能で、自分の好みに合わせてキー

替えまでできるという超ス グレモノ。まさにすべてが 「プログラマブル」なのだ。



複雑なコマンドス



# その他の注目タイトル!!



「学校であった怖い話 S」バンプレスト…あ の「怖い話」がパワー アップ。8月発売予定

「雨月奇譚」トンキン ハウス…小説を題材に したシネマティック A V G!! 6月発売予定

みんなもゲーム買う時には必ずお世話になって るソフマップと我が電撃が、この春に協力してイ ベントを開催することになったぞ。その名も『電 撃DAY inソフマップ。(そのまんま)だ! 開催 場所は日本橋店フ号店ザウルス(3月31日/13:00 スタート) と秋葉原本店前(4月7日/13:00スタ ート)の2カ所。内容は大人気の『鉄拳2』などPS ソフトを使ったトーナメント方式の勝ち抜き戦を 行う予定になっている。もちろん参加費は無料だ し、賞品だってちゃんと用意してるからね!!

ワンダーエッグ(たまご帝国含む)に続 くナムコのテーマパーク第2弾、サンシャ イン・ナンジャタウンが、今年6月、池袋 サンシャインシティ内にオープンすること が発表されたぞ。「ナンジャタウンって、ナ ンジャ?」というお約束はさておき、この ナンジャタウンの基本コンセプトは \*思い 出とときめきの街創世計画"。昭和30年代を イメージした人情味あふれる「遊び」の数々 を現代風にアレンジして、大人から子ども まで、幅広い層にアピールする娯楽の提供 をめざしているのだ。



▲ナンジャタウン全景。これはイメージイラス トだが、具体的には2つのフロアに5つのエリ アが収まることになる。 もちろん、 それぞれに テーマがはっきりと設けられているのだ。



▲もっとも強く昭和30年代を 感じさせるエリア、「福袋商店 街」。ここは商店街全体を一つの アトラクションにしていると同 時に、ショッピングエリアとし ても充実しているのだ。



▲そしてもっともキッチュなア トラクションがこれ、相撲カー ト「福招き大相撲大会(仮)」 だ。いわゆるカートのぶつかり あいなのだが、しかし、このセ ンスは……。楽しそうだね。

ナンジャタウンは、完 全都市型テーマパークで ある。まずなんといって も、すべてが屋内にある という点がスゴイ。ビル イン型テーマパークとし ては国内最大規模を誇っ ているのだ(総床面積約 12,500㎡)。池袋に新名 所誕生ってところかな。

# 新作ソフトが楽し

日本初のパソコンを使用し たゲームセンターと、ビデオ CDの映画館を併設したマル チメディアスポット「T・Z ONE電脳宮殿」が、2月24 日、秋葉原にオープンした。 最新の家庭用ソフトが設置さ れているゲームコーナーでは、 発売前の注目の新作もプレイ できるらしいぞ。行こうぜ!



▲新作や発売前のソフトがプレイで きる情報スポット「電脳宮殿」。(間 い合わせ: 03-3257-2778「T·ZO NEミナミ 千代田区外神田4-3-3)

# -七星闘神ガイファード~

あのカプコンが東宝と合作 で、迫力満点のアクションと ドラマ性が見所の実写ヒーロ ーものをTV放映するぞ。そ の名も『七星闘神ガイファー ド」! 4月8日(月)、6:30 からテレビ東京でスタートす る。また、カプコンからゲー ム化も決定しているので、続 報に期待していよう。



▲ミューティアン (怪人) と改造人 間ガイボーグを使って世界征服を企 む秘密組織クラウンの野望を阻止す るために戦うのだ!

# うれることのなかっ

ワニ・ヒーローズシリーズからリリースされる今度 の最新刊は、格闘ファンなら誰でも知っている「スト II」シリーズのヒロイン春麗が主役だ。彼女が麻薬捜 査官の道を歩むまでの物語が語られているぞ。

ストリートファイター ZERO 春麗

- ●著者/北条千夏
- ●イラスト/うるし 原智志
- ●発行/ワニブックス



▲春麗ファンなら絶対



3月22日発売のPSソフト『チョロQ』の テレビC Mの収録が、大森ベルポートで行わ れた。主演はテレビ東京系「ギルガメッシュ ナイト」でおなじみの水谷ケイさんで、その ナイスボディをナマで鑑賞できた本誌取材班 は超大感激! CFの方もHでとても楽しい ものになっているので、ゲームとともに要チ ェックだぞ。(フジテレビ系「ちびまるこちゃ ん」等の枠内で3月10日より放送予定)

チョロロ〜



▲セクシーアイドル・水谷ケイさん が主演。唇のドアップで「乗せてあ・ げ・る●」なんてセリフも……。

# 3月のGMラインナ

國府田マリ子の Radio Canvas Vol.3



発売日:3月28日 税込定価:¥2,800

もっと!ときめきメモリアルMAR.

発 売 日: 3月23日

ミュージック フロム イース [] リニューアル



**杂 市 日:3月23日** 税込定価: ¥3,000

ミュージック フロム イース 🏻 ~失われた砂の都ケフィン~



発 売 日: 3月23日 税込定価: ¥3,800(2枚組)

今月のオススメはこの5本。 國府田マリ子の 大人気「ラジキャン」の最新作は、我らが「マ リ姉」の魅力がいっぱいのシリーズ最高傑作。

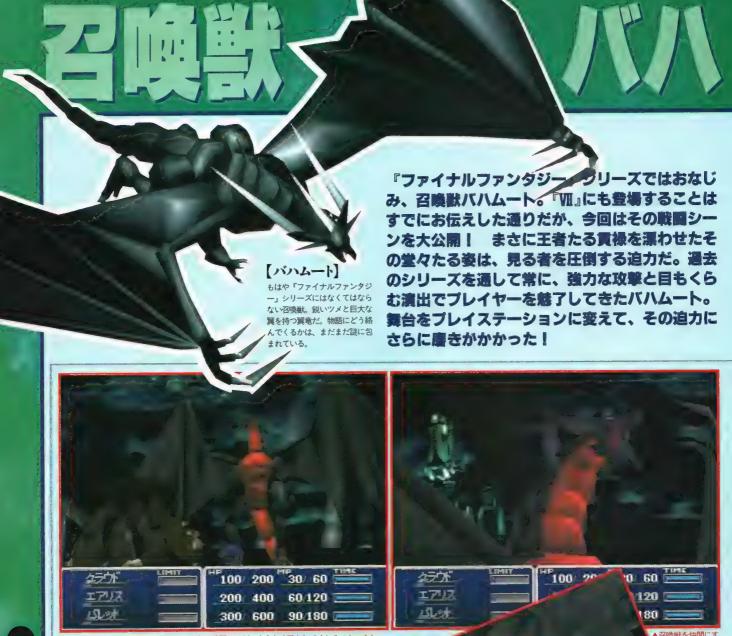
そして「ときメモ」ファ ン待望のドラマCD第10 弾に、金月真美の2ndシ ングル、2つのGMアル バムが発売される「イー ス」など、超豪華なライ ンナップなのだ。(発売 元:キングレコード)











▲巨大な翼を持つ、気高き竜の王。いったい戦闘ではどのような攻撃をしてくれるのか。また どのような動きを見せてくれるのか? 興味はつきない。

# 黒竜咆哮す

『ファイナルファンタジー』シリーズにおいて、大きな魅力の 1 つとなっている数々の召喚獣。『VII』でも、現在バハムートとリヴァイアサンの登場が発表されている。そして、ついにバハムートの戦闘シーンが公開されたのだ。『II』で初登場して以来、最強の召喚獣として心強い味方となったバハムート。いままでのバハムートの攻撃方法は、高熱のエネルギーを爆発させる「メガフレア」で、敵全体を焼きつくすというものだった。『VII』でもおそらく、それは変わらないだろう。ただし、2 □から 3 □に変わったことで、演出が劇的に変化すると思われる。バハムートの吐き出す炎が画面全体に迫るのだ |

には、その召喚獣

まるて雄叫びて大地を震 悠させているかのようだ。3 Dだ から、こんなに迫力のあるズームアップ も! かみつかれそう?

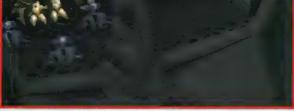
# 4一人はばたく











▲戦闘シーンは、背景、キャラともに3Dで処理されている。おかげで、このようにい ろんな角度からバンムートのお姿を拝見できるのだ。実際の戦闘で、自分で視点の操作 ができるかどうかはまだ未定だけど、実現させてほしいよね。

「VII」での召喚獣は、いったいどのように戦闘に絡んで くるのだろうか? まだ召喚獣のシステムそのものが謎 に包まれたままなので、いまの時点では何ともいえない。

しかし、画面写真から判断すると、味方キャラがいないことから、何らかのアクションで召喚獣を呼び出すと1度キャラは消え、そこに召喚獣が現れるのではないかと推測できる。また、ステータス部分がキャラのままなので、これまで同様、攻撃したらすぐ帰ってしまうと予想できる。もちろん、まだ開発中なので、大幅に変更される可能性も残されているが。あとは、もう一方の雄、リヴァイアサンの戦闘シーン公開が待ち望まれる。

# そして召喚魔法を

唱えるのは…!?

公表されている3人のキャラクターの中で、召喚魔法」と呼ぶのかどうかはまだ不明だが)を唱えられそうなのは、やはりエアリスではないだろうか。ファンタジー系のPGでは、召喚魔法=美少女と商というのは、やはりしっくりくる。のなのだ。

# たる?:野西奥獣



すでに発表されたキャラの中では紅 一点の彼女。手に持った武器はやは り杖だろうか? 雰囲気としては、 魔法使いというよりも、僧侶に近い 感じもするが..?

【リヴァイアサン】 -ト同様『VII』での登場が発

バハムート同様、「加」での登場が発表されている人気の召喚戦。シリーズではもうおなじみの水竜だ。やはり戦闘シーンでは、水系の攻撃を行うのだろうか? 海底でのイベントも期待される。



# 「FFII」の戦闘

【クラウド】
メインキャラクターの
I 人。自分の身長位も
ありそうな大剣を扱う姿に
を連想させる。

RPGの肝ともいえる戦闘シーン。『FFW』では、背景や、キャラクター、そしてモンスターにいたるまで、すべてが3D表現されるということ以外、詳しい流れやシステムはまだ、わかっていない。過去にシリーズを重ねるたび進化し、また洗練されてきた『FF』シリーズのことだから、きっと『W』でもあっと驚く仕掛けや新システムが用意されているのは間違いないことだろう。そして、その手がかりはすでに提示されている。ここでは、公表された数々の戦闘シーンの写真から、そのシステムを少しだけ推理してみよう。

# システム

# アクティブタイムバトルの

# 採用は確実か!?

『ファイナルファンタジー』シリーズの戦闘で最も特徴的なのは、 リアルタイムに戦闘が進行するアクティブタイムバトル。「Ⅶ』に おいても基本はこのシステムが採用されると思われる。「Ⅳ』で導 入されて以来、少しずつ進化しながら、必ずこのスタイルを取って きた伝統あるシステムだ。もはやスタンダードとさえいえるほど、 完成されたこのシステムを変えるとは、考えづらいだろう。

# コマンド・ジョブ特有のコマンドもあるパ

# 3つのゲージは何を意味する?

# ???? 2本のゲージの意味するところは?

から、どうやら上と下は関係、建助しているのではないか? 特殊なコマンドに必要な、 ため、ゲージか? キャラの気力を表しているのか? 考えられる可能性はあまりに

## LIMIT 何かの行動制限か?

# TIME 待ち時間に間違いなし!?



1540 2500 120 150

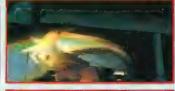
1468 1930 270 310 2590 3540 000 000



# 3Dキャラが動き

「ファイナルファンタジー」シリーズの戦闘は、攻撃の際にキャラ が必ずアニメーションしている。この伝統はもちろん『VII』にも引 き継がれているようだ。これまでは30で、しかも戦闘中のキャラ はデフォルメされていたので、どちらかといえば"かわいい"感じ のアニメーションだった。しかし、戦闘がリアルな3Dキャラにな った『VII』では、"カッコイイ"アニメーション(というか、動き) になると予想できる。実際に、右にあるような迫力のあるシーンも 公開されているので、これには相当な期待が持てる。









# 明らかに系統の違う モンスターたち!

下の写真を見てもわかる通り、モンスターはこれまでのリアルタ ッチの細密なデザインからは大きく変わっているようだ。20から 3Dへの移行に伴って、立体として見ばえするデザインに変更され るのは当然といえば当然だ。でもこれに関しては、もしかしたら好 みが分かれてしまう可能性もありそうだ。



▲人間型(?)のモンスター。両腕 の武器が不気味。



画面写真から推測できることはそれそれまとめて みたが、それ以外にも気になることはたくさんある。 その中でも、特に知りたいと思われる要素をピック アップしてみた。これらの謎が解き明かされるのは、 まだ先になりそうだが、簡単に予想してみたぞ。

戦闘中の声

いまのところまったく未定だそうだが、CD-ROMであることを考 えれば、戦闘シーンで声が入ることも十分考えられる。

立体的な攻撃

3 D表現された空間の中で戦うわけだから、回り込んで背後から攻撃 といった立体的な攻防も可能になるかも!?

魔法のシステム

まったくナゾ。わかっているのは、MP消費性ということと、最低で も「トード」の魔法はあるということ。カエルファンはひと安心?

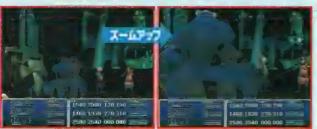
パーティ人数

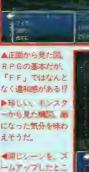
フロントビュ・

3人のキャラが紹介されたが、「VI」のように場面場面で新キャラと 入れ替わる可能性が大きい。パーティの最大人数は3人で確定か?

# 自由自在なカメラ -クは可能か?

3口処理されている以上、カメラアングルの変更は可能だ。実際 公表されている戦闘シーンでは、様々なアングルから撮られている。 攻撃方法によって、自動的に切り替わるのは間違いなさそうだけど、 ザーが自由に設定できるかどうかは不明。





ことができそうだ。



真とは何の関係もないけど、カワイイので。



次号(3月30日発売)ではさらに驚くべき新事実が明らかに!

このところ次々に発表されているPS の日PGタイトルに、新たな期待作 が加わった! 3D・RPG『クライ ム・クラッカーズ』、2DのACT『ガ ンナーズへヴン』で、その実力を見せ たメディア・ビジョンの制作スタッフが、 かねてから構想を練っていたという自 信作。それが、この『ワイルド アー ムズ』だ!!

アイルドアームズ

# 荒れ果乙た大地に再興された新世界"ファルガイア"



# □マルチオープニングを採用!□

かつてのファルガイアは、守護獣ガーディアンたちの加護によって守られた、緑あふれる世界だった。しかし、鉄の身体を持つ魔族の侵略により、守護獣の力は弱まり、草木は枯れ、大地は荒廃してしまった。3人のプレイヤーキャラが活躍するのは、その魔族の侵攻から1000年後。魔族の存在は、すでに伝説上のものとなり、モンスターのうろつく危険な荒野に生きつづける人類が再興した、新たな文明世界が冒険の舞台となっている。復活して再びこの世界を狙う魔族や、ロディの操る伝説の機械の力 "アーム"といった、さまざまな謎が秘められた世界だ。

マルチオープニングとは何か? くわしい内容はまだ不明だが、選んだ主人公によって、後のストーリーが変化するらしいぞ。



の正体は! 魔族となにか関係があるのだろうか? 地下に眠っていたと思われる、この巨大なロボット

# ザック・ヴァン・ブレイス

かしこいカゼネズミ(謎のネズミ)の "ハンペン"を相棒に、強力な武器を求めて各地の遺跡を盗掘してまわるトレジャーハンター。"早撃ち"と呼ばれる剣技に秀でている。見た目は軽薄な性格だが、その心には何者かへの復讐の思いが渦巻いているらしい。



∢ハンペンは、いろいろと

の力をふるう。渡り

# ロディ・ラクナイト

"渡り鳥"とは、行く先々でトラブルの解決を請け負い、その報酬で旅をつづける流れ者の冒険者の総称。伝説の機械のカ"アーム"を使いこなすロディは、その渡り鳥の中でもかなりの強さを発揮する。しかし、アームに秘められた強大な力ゆえに人々から恐れられている。



アームの力は、戦闘、

# セシリア・レイン・アーデルハイド

この世界を支える神秘的な力の根源である守護獣ガーディアン。セシリアは、そのガーディアンたちと心を通わせることのできる巫女だ。ある国の王女だったが、国を失い、旅に出ることに。しかも、不思議な力を持つ彼女のペンダントを、敵が狙っているという…。



▼これが守護獣ガーデン

3人の冒険者が世界の運命をかけて戦う!!

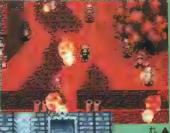
# 「RPGのおもしろさ」を追求したシステムの数々

# けがいっぱい

フィールドマップは、オーソド ックスな2Dタイプ。街や洞窟な どに近づくと、その周辺がズーム アップされて街の名前などが表示 されるので、目的地がわかりやす いぞ。ストーリー上、さまざまな 遺跡が冒険の舞台となり、その美 しい風景にも期待がもでる。



りを歩いたあとは、地面に足あどが残 な芸の細かい演出がたくさんあるのだ。





れが普段のフィールドマップ。 上に見える村に近づくと…a



▲村の周囲が拡大される。この状態 でボタンを押せば、村に入れるぞ。

# て識を解くのだ!

キャラクターはA・RPG並みに豊富なアク ションパターンを持っており、置いてある物を 動かして仕掛けを作動させたり、ワナのある通 路を走り抜けるといった、さまざまな行動が可 能になっている。さらに3人のプレイヤーキャ ラには、それぞれ専用のアイテムを使った特殊 アクションも用意されているぞ。



▲ザックがいれば、相棒のハンペンに自分では行けない 場所のスイッチを動かしてもらうことも可能。

▶中央の像のまわりにある四角い模様がいかにもあやし い感じ。周囲のブロックを置けば、何かが起きるかも?



にも、便利なアクション。

▲箱を投げると、アイテ ムが出てくることも。







ーダッシュ。普通のダッシュとの違いは?

# フルポリゴン&迫力のアングルで展開

フィールドやダンジョン内でエンカウントすれば、 モンスターとの戦闘に突入。戦闘はターンごとに行動 を選択して、順番に行動していくタイプだ。ポリゴン のキャラクターによるアクションは、魔法の炎などに よる光も計算にいれた光源処理で、これまでにない迫 力を生み出しているぞ。しかも攻撃アクションのたび に自動的に視点が変化するので、つねに迫力ある視点 から戦闘シーンを楽しむことができるのだ。

# www Wings

▶昆虫タイプの、巨大なハ エのようなモンスター。 れでもボスじゃないという からオドロキだ。

モンスターも 迫力満点! MANNE



▲スライム系のモンスターは、 しっかり半透明になっている。



▲強力そうな爪で、のしかかる ように攻撃する獣型モンスタ

# ョンビューシステム"で視点が変化!









# クリエイトシステム"で魔法を創造!

このゲームでは、特殊な魔法をプレイヤーが作り出すこともできる。この システムで創造できる魔法は最終的には60種類以上にもおよぶ予定で、名前 もつけられるので、まさに「自分だけの魔法を作る」感覚だ。他にも、再興 する街の発展に貢献したり、アイコンやウインドウのデザインを自分で描け るなど、さまざまな部分にキミの好みを反映させることができるのだ。







# **WILD ARMS** ワイルド アームズ

., -						
	ジャンル	RPG	П	価格	未定	
	メーカー	SCE		対応周辺機器	メモリーカード	
	松本口	<b>国</b> 文史	1			



# いまどきのヴァンパイア

# ブラッティブライド いまどきのヴァンパイア

ジャンル	SLG	П	価格	未定
メーカー	アトラス		対応周辺機器	メモリーカード(プロック数未定)
- 松本口	生 中	П		

アトラスが、育成SLGの制作に着手! 高校生と吸血鬼の2重生活を送りながら最高の女性を手に入れるのだ!! 高河ゆん、大貫健一というコミック・アニメ界の大物を迎えたビジュアルにも期待!



# アトラス開発スタッフに聞く『ブラブラ』の魅力とは?

ブラッティブライド 、略して「ブラブラ」は、は たしてどんなゲームか? まだまた謎の多いこのゲームの核心に迫るべく、開発スタッフに直接疑問点 をぶつけてみたぞ。要チェック!!

# **●** 一口ご言うとどんな ゲームごすか

▲ 昼の人間としての高校生活と夜の吸血鬼としての2重生活が、めちゃくちゃ楽しい(妖しい?)ゲームです。

# **● アニメーションや声は** どうなりますか?

A アニメの作画監修は、大貫健一氏が担当し、 声の方も実力派の声優さんが、多数出演して ● キャラデザインに高河ゆん氏を起用した理由は?

▲ 「この作品には、高河先生しかいない」という開発の熱意からです。

# りとんな、イベントが、 用意されていますか?

A せつない、楽しい、つらい、うれしい等いろ いろなイベントがありますが、また詳しいこ とは言えません。

・吸血という行為につ い乙教えてください。 ■ 吸血は、主人公のパラメータに、関わって きますが、詳しいことは、今の段階ではま が高まませる。

あるのかも。そして、その行動の結果で女の子の 反応が変化。最終的には花嫁となる女の子に合意 の上で血を吸わせでもらうのが目的なのだ。もち ろんマルチェンディングになっているぞ。

# **○** | 今後、シリーズ化は 考えられますか?

A まだ、考えていません。とりあえず、この 作品に力を入れます。

# **ℚ** 読者にメッセージが あったらお願いします。

内容的に今あるジャンルにあてはまらない、 独自のシステムを作る予定です。アトラスが作る、「シミュレーションロマンス」を、ご期待 ください。



さいとうつかさ

# 次号予告 NEXT ISSUE

# 零PayStating 5月号は3月30日(土)発売!!



はずるだま』に『FFⅢ』もあり!!! なうに。『鉄拳2』『ガンダムVe‐・2人作続出でビックリして腰を抜かさなたに続出でビックリして腰を抜かさないの次号からは、間髪を入れずに次年度年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度末の発売ラッシュも一段落(予定年度を対している。

COVER イラスト●石渡大輔(アークシステムワークス) アートディレクション●グァバモリオカ ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

# ●ライター大募集

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)を編集部まで送ってください。

### ●おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃プレイステーション編集部「〇〇」係

### Staff

【編集長】渡部雅人 [周編集長] 渡邊由彦 【デスク】佐藤晴美、藤原保 [進行・編集] 倉西誠一 [編集] 羽岡義晴、諏訪告樹、梅田格、秋山 カ矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦、伊藤克則 【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口 一、清水石、塊イドム、佐藤光伸、広郷絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、藤井幹順、中堀 優 【アシスタント】下川憲一、三井一穂 【デザイナー】 META・MANIRA (鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、風間芳子、佐藤竜一郎 【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA 【写植】東海創芸

# 電撃プレイステーション4月増刊号 電撃PlayStationF2

1996年 4月10日発行 第 2巻第 7号通巻15号

©Media Works 1996 Printed in Japan ※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、 複製(転載)を禁じます。 図本誌からの複写を希望される場合、 日本複写センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。 ■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人

■発行所 メディアワークス

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8

電話 (編集) 03-5281-5222 (広告) 03-5281-5205

■発売元 主婦の友社

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 電話(営業)03-5280-7550

■印刷所 大日本印刷株式会社

### F20GAME INDEX

### 50 苦順

あ	あすか120%スペシャルBURNING Fest	
	アドヴァンストV.G	
100	アンジェリークSpecial	
	ESPN StreetGames ······	
か	がんばれゴエモン〜宇宙海賊アコギング〜 …	
100	機動戦士ガンダムVer.2.0	66
3.0	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ・	62
900	GUILTY GEAR	8
	KING'S FIELD II	-142
100	クーロンズ・ゲートー九龍風水傅ー	-132
	CRITICOMーザ・クリティカルコンパットー	-105
	結婚-marriage- ·····	-141
	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 …	94
à	サイバースピード	
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	13
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	14
	時空探偵DD~幻のローレライ~	.130
	水滸演武	
51,10	ストリートファイターZERO ······	74
944	ZORK I (ゾーク I )	-141
t=	太陽のしっぽ	-137
	チャンピオンレスラー 実況ライブ	-103
	チョロ0	
	鉄拳 2	, 106
-40	DX人生ゲーム	-139
	東亜プランSTGコレクションVol. I	
g e	關神伝 2	84
	ドラゴンボール Z 偉大なるドラゴンボール伝説 …	-141
12	NINKU-忍空- ······	
	億長の野望・天鍬記	-140
12	バーチャル飛龍の拳(仮)	-141
	ヴァンパイア・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	46
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	
	ファイナルファンタジーVII	
	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	
	BLOODY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~…	
	プレイスタジアム	
	北斗の拳	-143
#	負けるな!魔剣道2	
	MEGATUD 0 2096	
	モータートゥーン・グランプリ 2	
6	らんまだ パトル・ルネッサンス	
,	リアルバトル餓狼伝説・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	5
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム・	-10
4	ロイルドアー/ブー・	

# 増刊予告

電撃プレイステーションのスペシャル増刊号NO.7は、Gの第2弾すなわちG2(ジーツー)だ! 『ときめき』のスペシャル情報を始め、次々と登場する美少女系ゲームを完全にカバーする野心的な一冊。4月11日に、売り切れ必至で発売決定。予価550円(税込)。



